
POKéMON
FAMICOM WARS DS
ファミコンウォーズ ディーエス
《电子天下·掌机迷》37期随刊附送



文/口袋吧组稿
责编/雪人

口袋妖怪网络对战工具NetBattle简介、安装及使用说明

NetBattle简介

相信玩过《口袋妖怪》的朋友都知道，使用Pokemon(下文简称PM)与朋友对战是《口袋妖怪》最大的魅力所在。你是否有过为参加比赛而带着PM苦苦练级的经历？你在配招时是否为了为数不多的招式机器的使用而感到郁闷？你是否正在为找不到比赛对手而感到苦恼？不要紧，NetBattle可以轻松改变这一切。

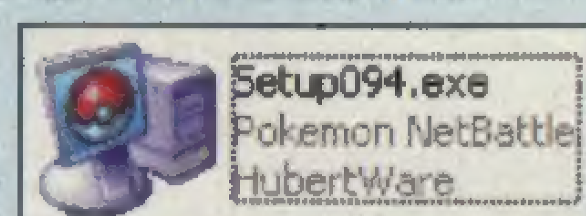
NetBattle(下文简称NB)是一款基于internet的网络对战系统，它模拟了《口袋妖怪》游戏中联机对战部分，NB具有以下优点：

1、可以足不出户的与全世界的口袋玩家进行比赛（可能跟金发MM对战哦）；
2、386种PM任选，PM等级自定，PM的招式任选；
3、比赛规则多样化，可为你创造一个公平的比赛环境，功能强大，资料齐全；
4、拥有图形界面以及背景音乐，并且提供聊天服务，让你的比赛不再枯燥；
5、可以建立一个属于自己的个性化服务器。

NetBattle安装过程

目前NetBattle的版本号为0.9.4英文版，无须注册。遗憾的是，目前并没有出现汉化版本。大家可以到口袋吧下载NB的最新版本。

下载完NB后，首先要将压缩文件解压缩到任意的一个文件夹中，之后打开文件夹中的Setup094.exe即可开始安装。安装过程中玩家只需一路“next”下去，直到点击“Finish”完成。



↑就是点击这个图标。

NetBattle安装过程图示详解

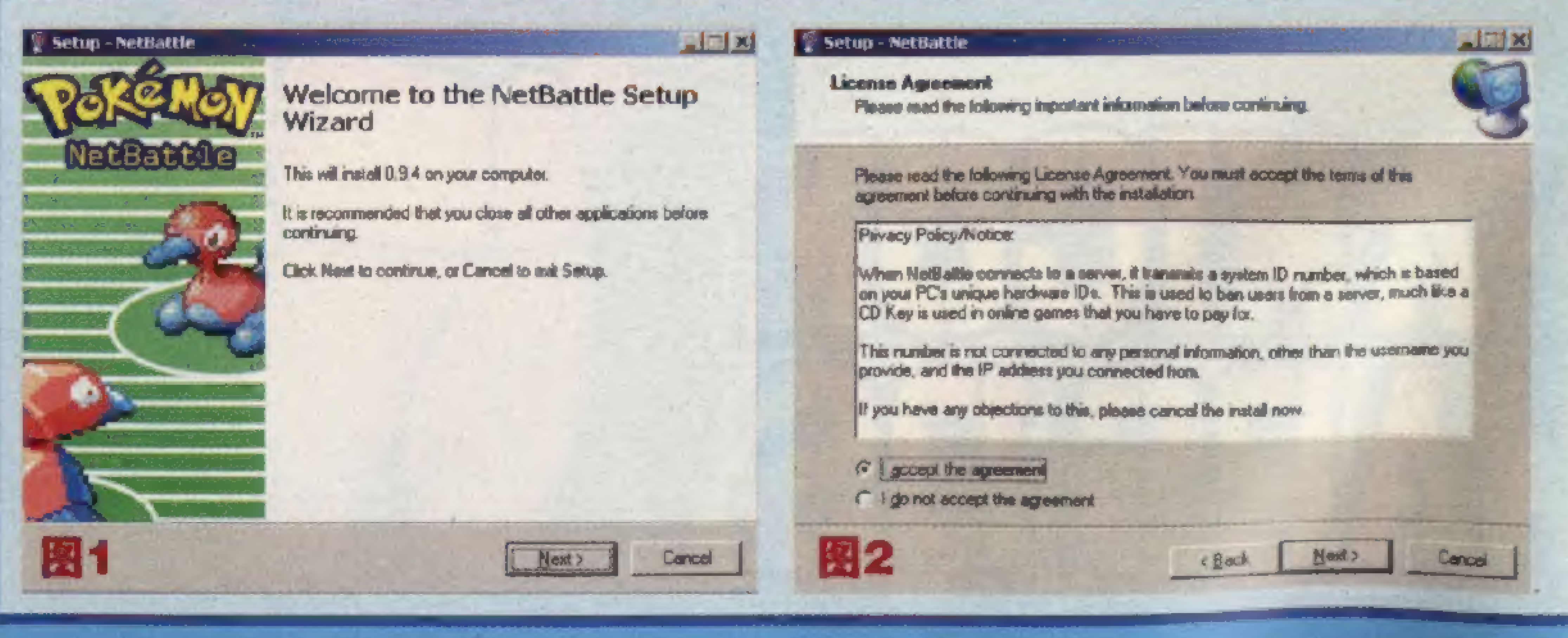


图1 图2

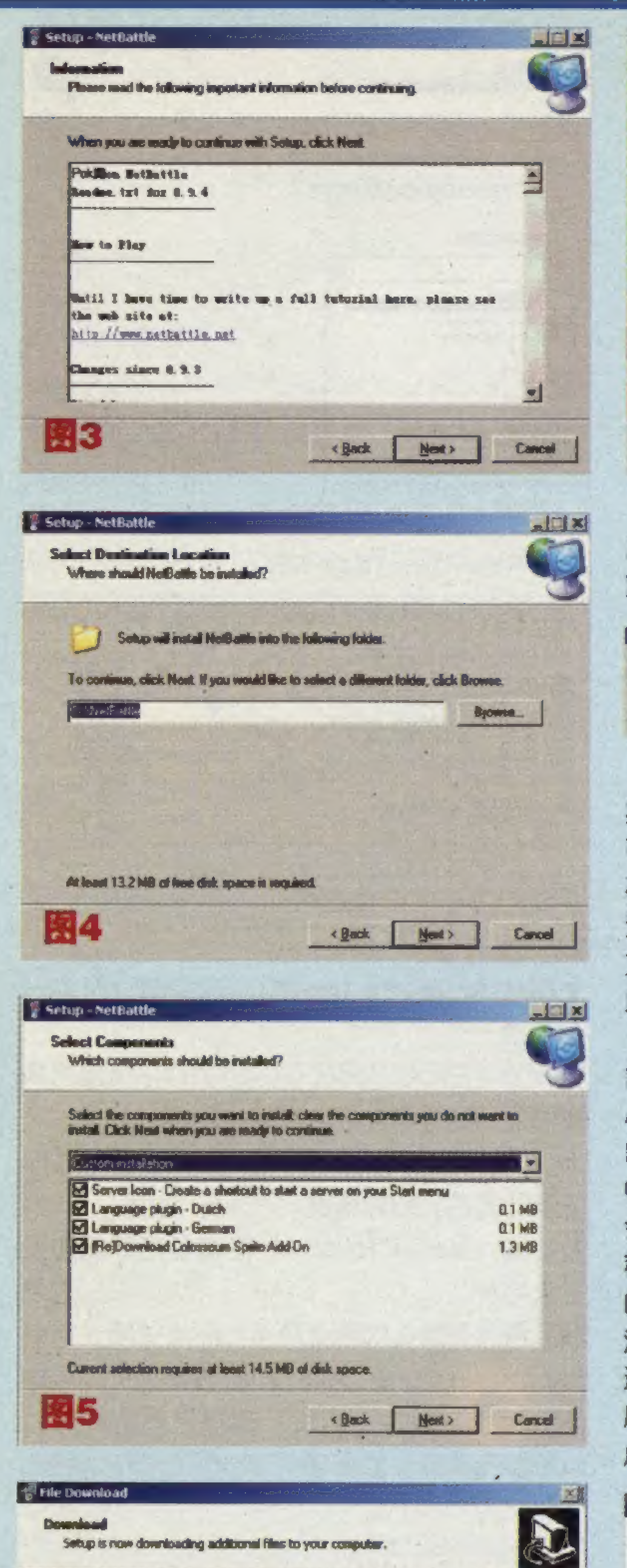


图3 图4 图5

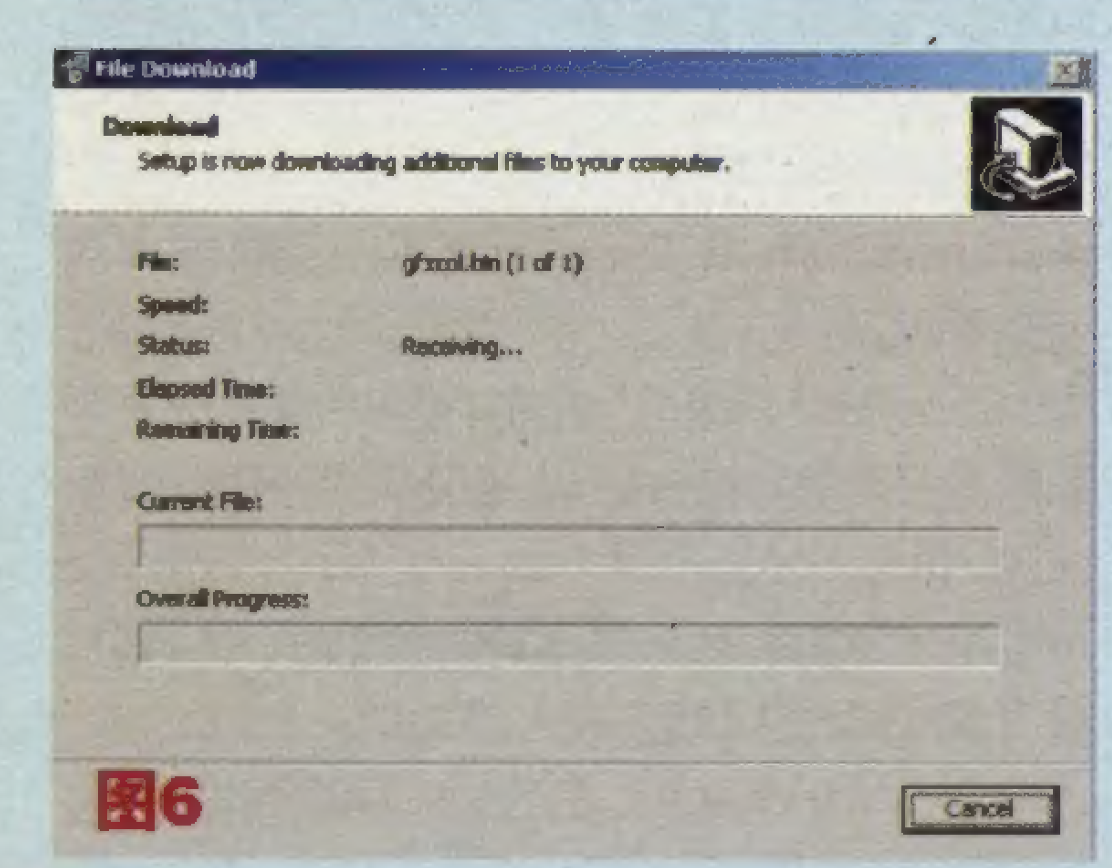


图6

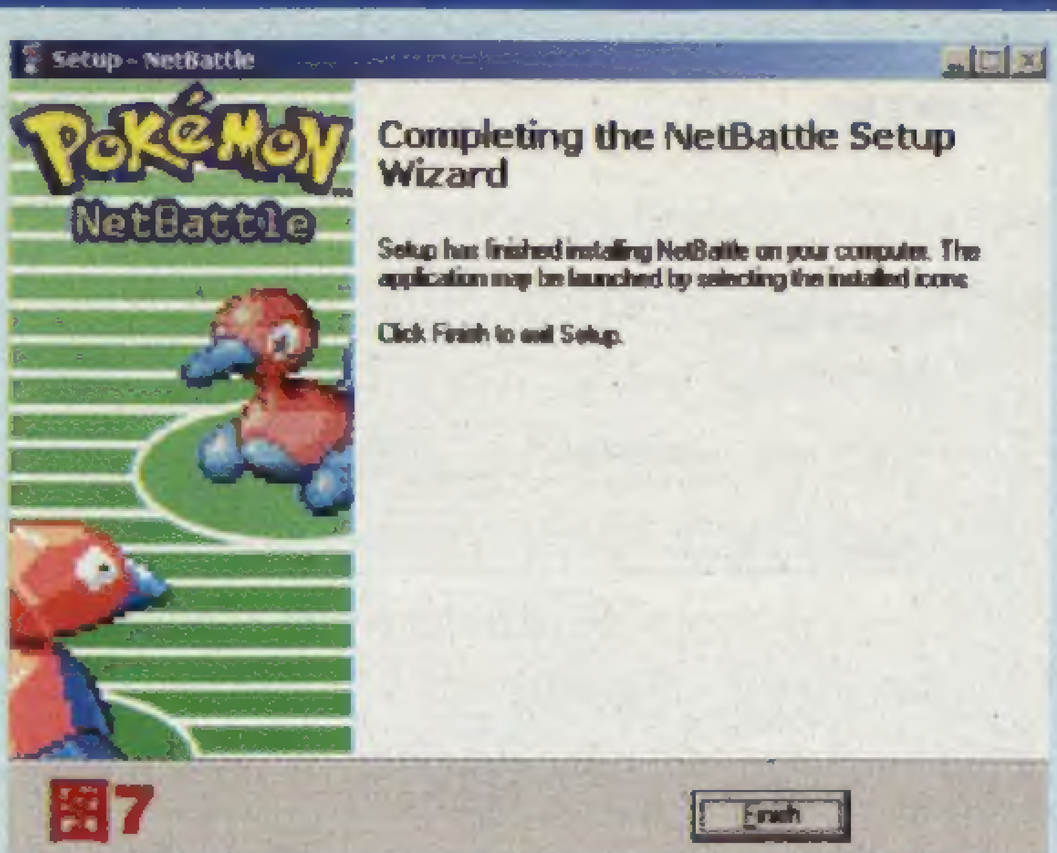
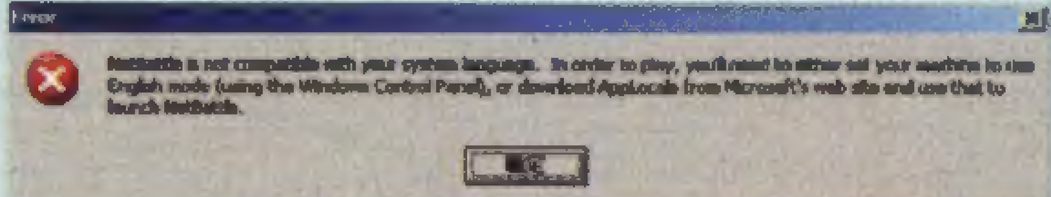


图7

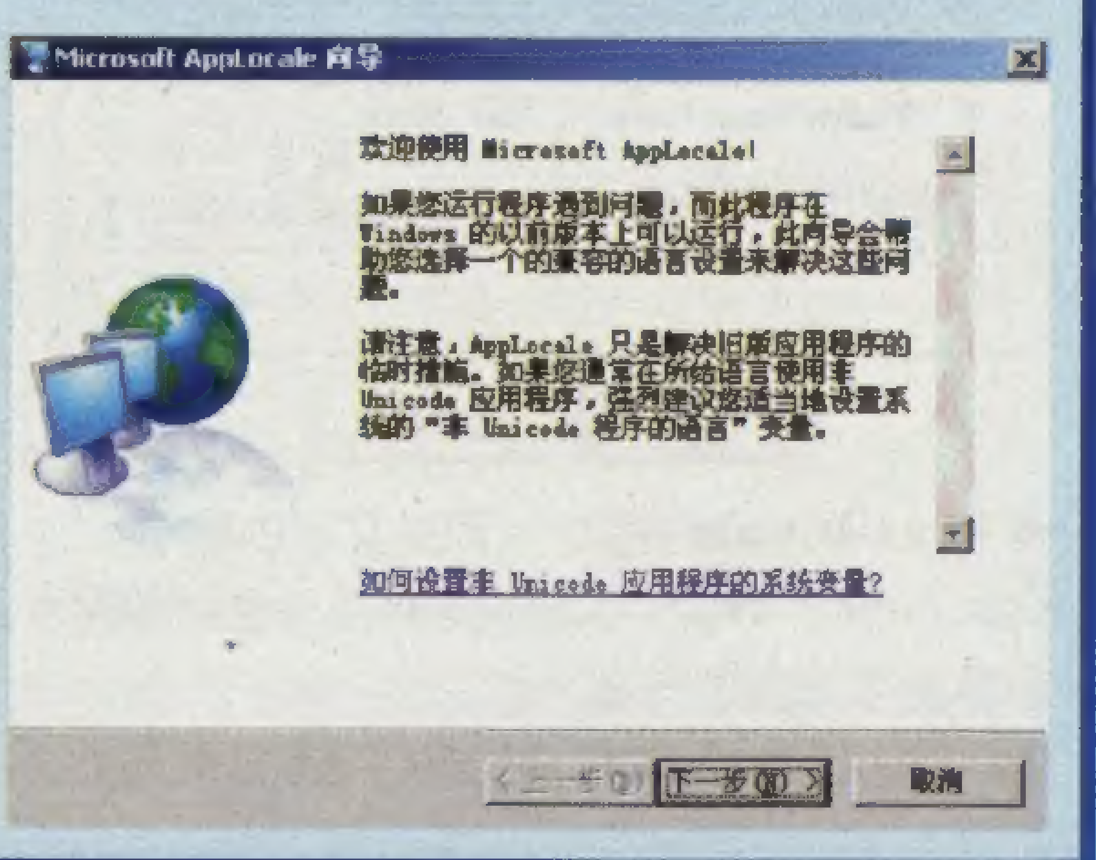
需要注意的是，NB是无法在中文系统下直接使用的，否则将会出现系统语言错误提示。提供两种解决方法：

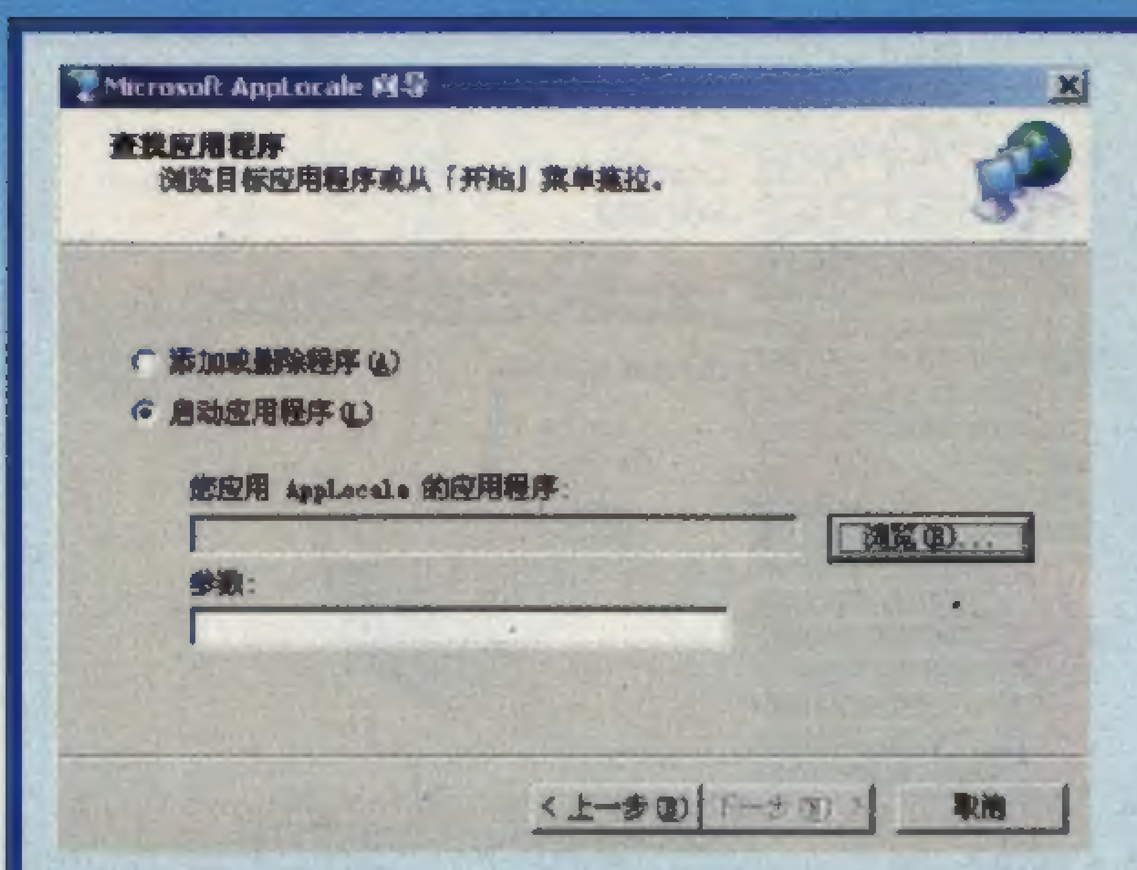


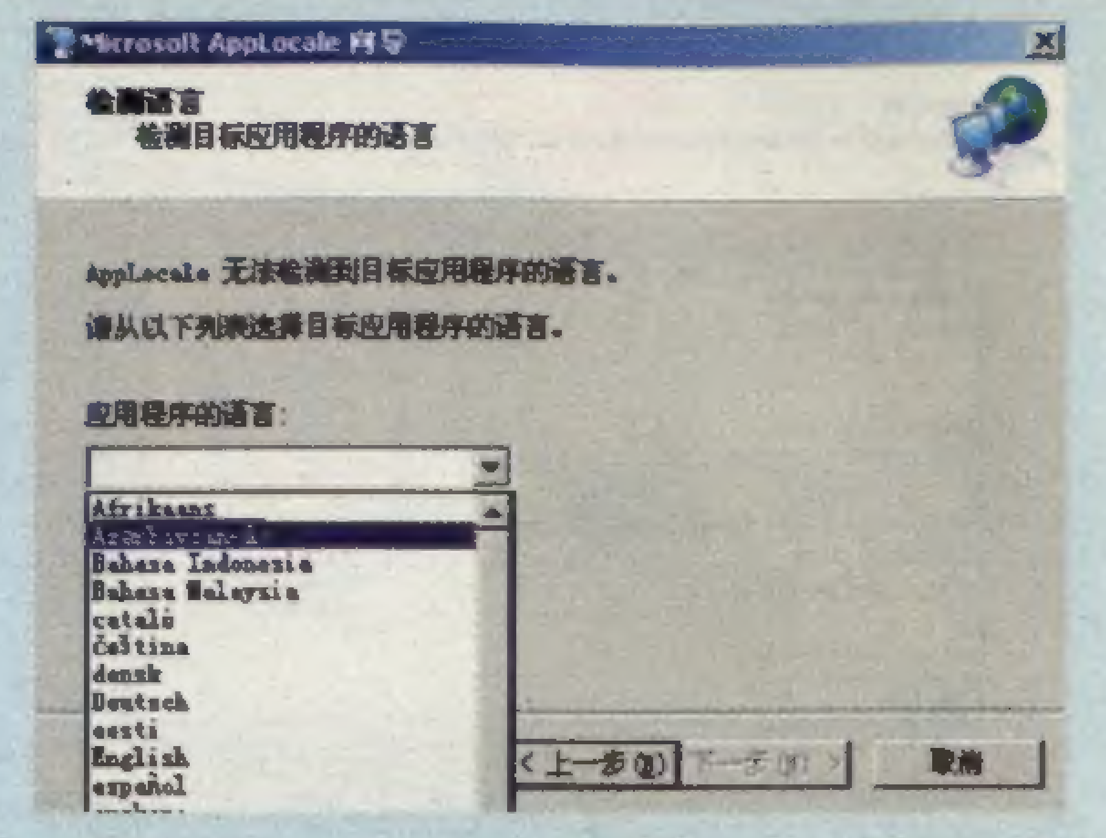
方法一：可以到控制面板的区域和语言选项里把系统语言更改为英国(美国)，重新启动系统后，就可以直接打开NB了。不过这种做法有个很大的弊端，在更改系统语言后，系统的某些地方会出现乱码，无法使用QQ等许多软件，有些输入法会无法打出中文，当要使用或使用完NB后，都要切换回中文语言且重启系统，十分麻烦。

方法二：安装系统语言临时转换器Microsoft AppLocale。大家可以到口袋吧下载Microsoft AppLocale Utility 1.0中文版。安装完成后打开Microsoft AppLocale，会出现向导，在查找应用程序里，选择启动应用程序，点击浏览，找到NB的存放目录，选择NB的启动程序（默认为PokeBattle.exe）。在检测语言的“应用程序的语言”里，在下拉菜单中选择如图所示的语言（这步很关键，请各位看准所选的语言），。安装完成后就可以在中文语言下启动NB了。

AppLocale
↑就是点击这个图标。











NetBattle菜单介绍

Options选项菜单。该菜单有两个选项，一个是Set Options选项，一个是Wizard选项。由于Wizard选项不常用到，所以在这里便不展开说明了。打开Set Options选项。先看第一个选项卡，相关的选项如下：



◆Text Display栏：（有关文字的显示）

Use Fancy Text：在服务器和战斗窗口中显示彩色文字（固定开启）。

Fix Line Breaks：文字自动换行（默认关闭）。

◆Battle Message栏：（有关战斗时的一些选项）

Normal与Extended(Log-Style)：战报的两种形式（简略与详细，默认为后者）。

Use Nicknames：战报中使用精灵的昵称（而不是种类名）称呼精灵。

Trainer Name Prefix：在精灵名称前加上主人名称。

以上两选项默认为前者开启，后者关闭。

Between-Move Delay：每出现一阶段（每两分隔线之间为一阶段）战报之间的间隔，以毫秒为单位，范围1—5000（即0.001—5秒）（默认为1500）。

◆Animation & Display栏：（有关战斗时的图像显示）

Animate HP Bars：如选中则HP槽减少时为渐渐减少（类似GBA），否则一下子减少(默认关闭)。

Animate Pokemon：显示精灵的动画，不可选，应该是NB以后版本会加入的功能。

Use Old Interface：使用0.8.xx版的旧界面，不可选，同样应该是NB以后版本会加入的功能。

Enable Background：是否在战斗界面中显示背景，如关闭则战斗时主画面中除了双方精灵的图像为全白（默认开启）。

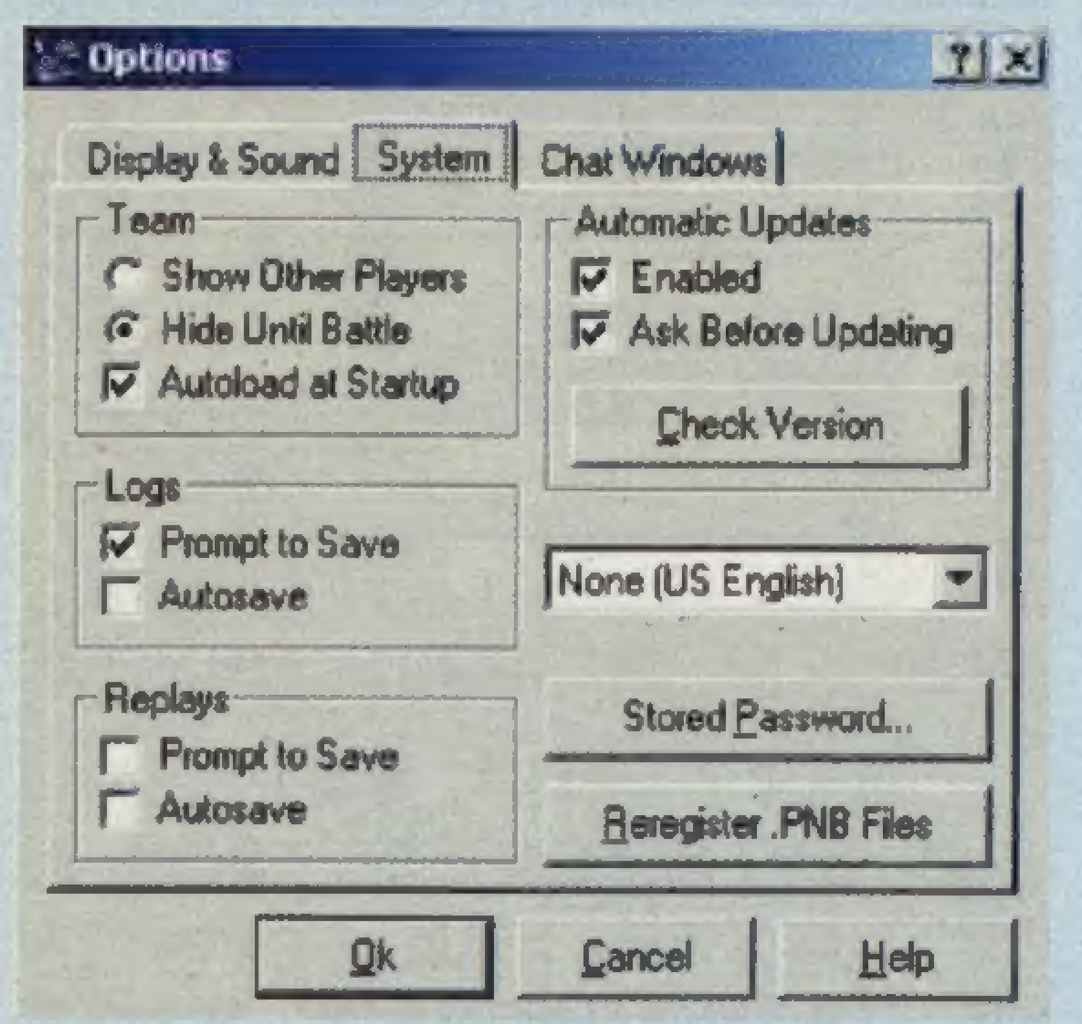
◆Audio栏：（有关音频）

Sound：音效是否开启。

Music：音乐是否开启。

Configure Sounds按钮：进入设置音乐音效界面，可设置各种音乐、音效开启或关闭以及分别对应的音频文件。

看到第二个System选项卡，相关的选项如下：



◆Team栏：（有关队伍）

Show Other Players与Hide Until Battle：别人挑战你时是否可以看见你的队伍，默认为前者（即可以）。

Autoload at Startup：运行NB时是否自动载入队伍，默认开启。

◆Logs栏与Replays栏：（分别有关战报和回放的储存）

Prompt to Save：战斗结束时询问是否保存。

Autosave：自动保存。

如果Autosave开启则Prompt to Save选项无效。

◆Automatic Updates栏：（有关软件自动升级）。

Enabled：是否允许自动升级，默认开启。

Ask Before Updating：在升级前询问是否需要升级，默认开启。

Check Version按钮：立即检查是否有最新版本。

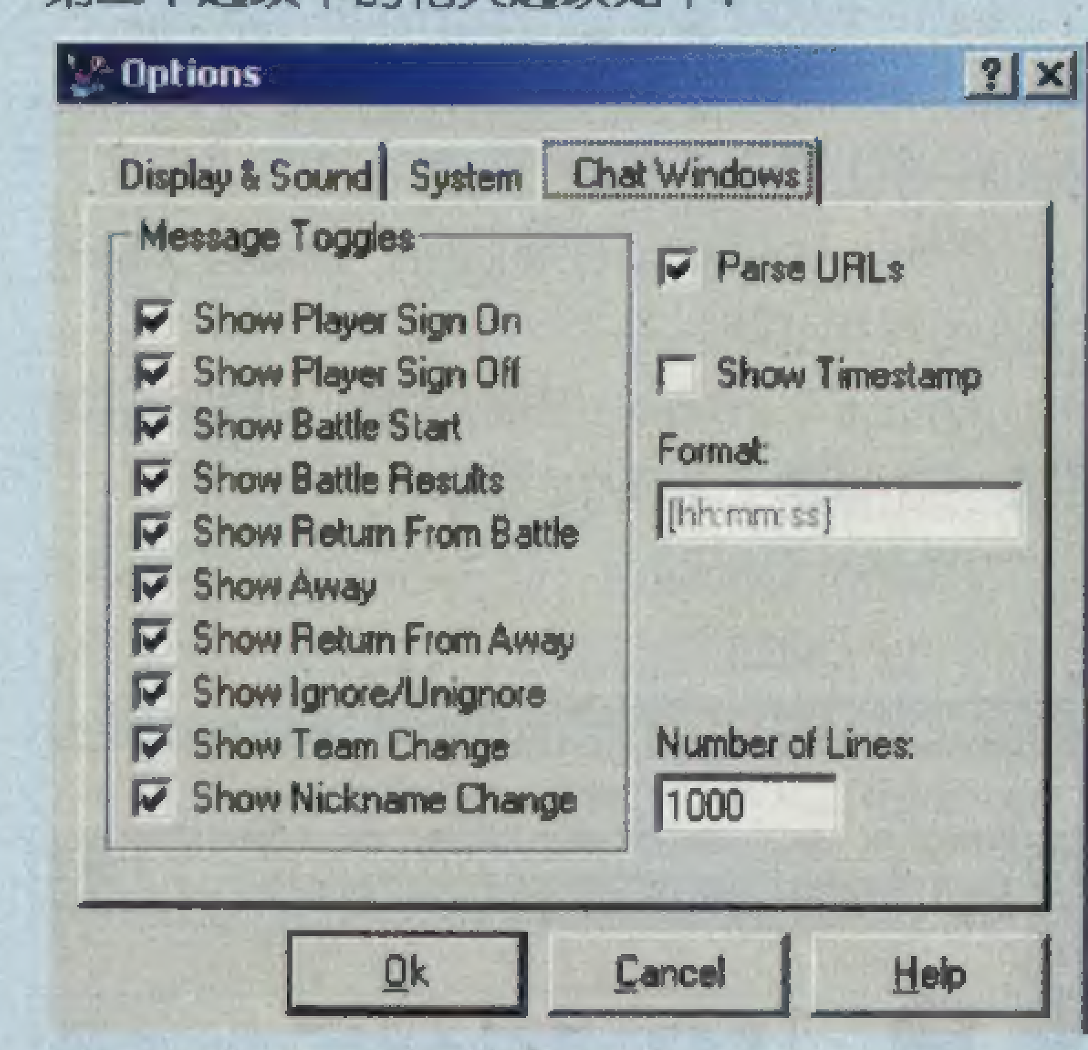
◆其余部分：

右中部的下拉框是选择当前使用的语言插件用的，由于目前除了英语没有其他插件，所以该功能暂时无效。

Stored Password...按钮：更改储存的密码，该密码用于保护自己的昵称。

Reregister .PNB Files按钮：使.pnb文件(用于储存队伍）在windows中默认打开方式为Netbattle软件。

第三个选项卡的相关选项如下：



◆Message Toggles栏：（决定服务器中各种消息是否显示）

从上到下分别代表的消息类型：（默认全开）

1、玩家登入服务器。
2、玩家退出服务器。
3、战斗开始。
4、战斗结果（某某打败了某某之类）。
5、玩家从战斗中归来。
6、玩家进入away状态。
7、玩家退出away状态。
8、目前暂不清楚其功能，大概是指玩家被管理员惩罚的消息。
9、玩家改变队伍。
10、玩家改变昵称。

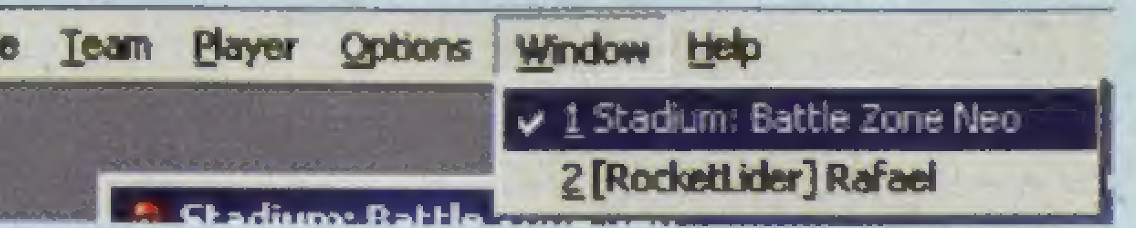
◆其他部分：

Parse URLs：网址是否显示为超链接形式，默认开启。

Show Timestamp：是否在每行前显示时间，默认开启，下面的Format框表示格式，默认为[hh:mm:ss]（如[07:08:09]表示7点8分9秒）。

Number of Lines：服务器中最多显示的消息（包括聊天消息、服务器消息以及Message Toggles区所示的各种消息）行数，默认为1000，如太少的话，当消息过多时会出现删除前面信息的情况。

切换窗口菜单，当在NB中打开多个小窗口时，可以通过这个菜单进行切换。当然也可以用组合键Ctrl+Tab进行切换。最后一个是帮助菜单。



NetBattle使用方法

进入NB后，会出现NB的主窗口。窗口上方的菜单分别是：File（文件）、Battle（比赛）、DateDex（图鉴）、Options（选项）、Windows（窗口）和Help（帮助）。中间的小窗口，由上到下的选项分别是：

Team Builder（创建队伍，设置关于你的个人资料和战队）

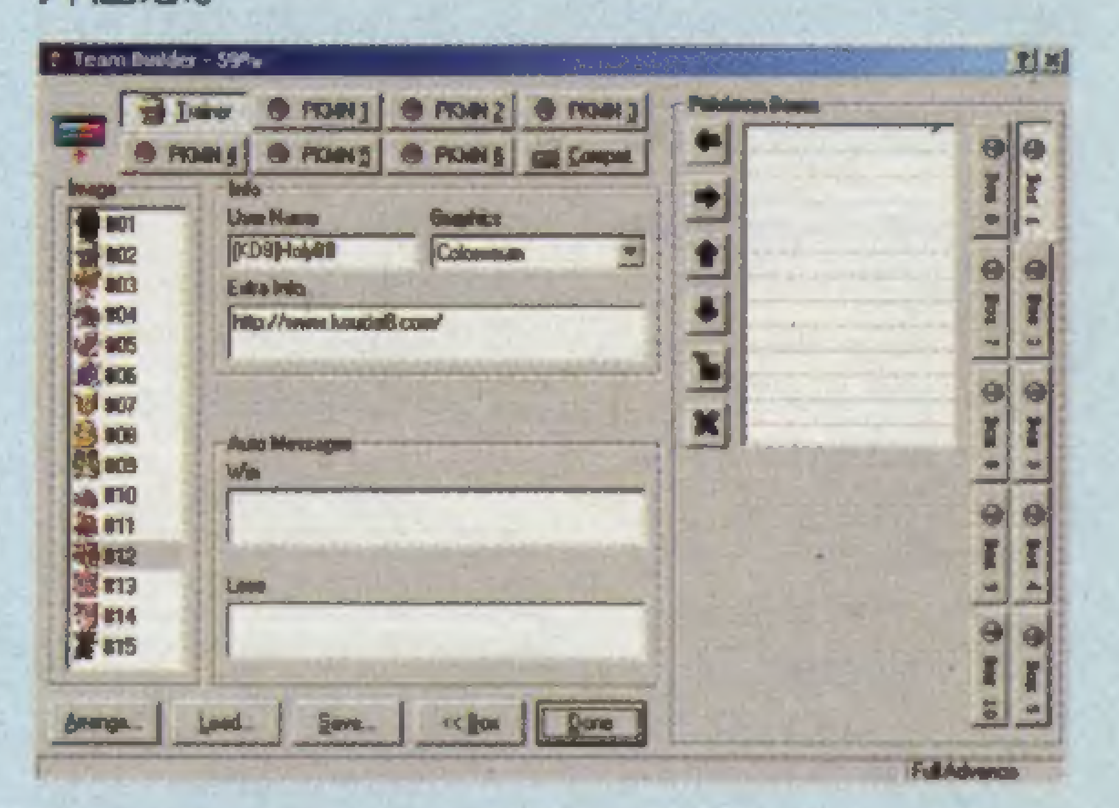
Start Battling（开始比赛，如果没有创建队伍的话则无法选中此项）

About（关于）

Exit（退出）

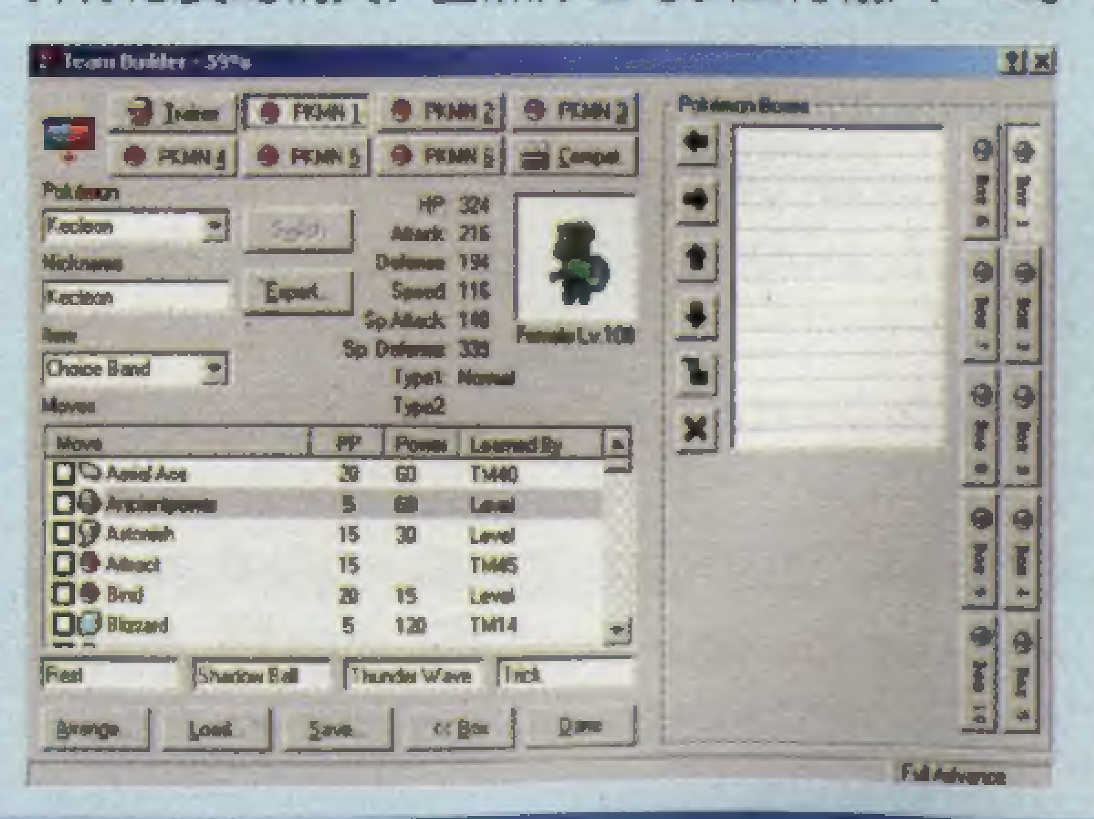


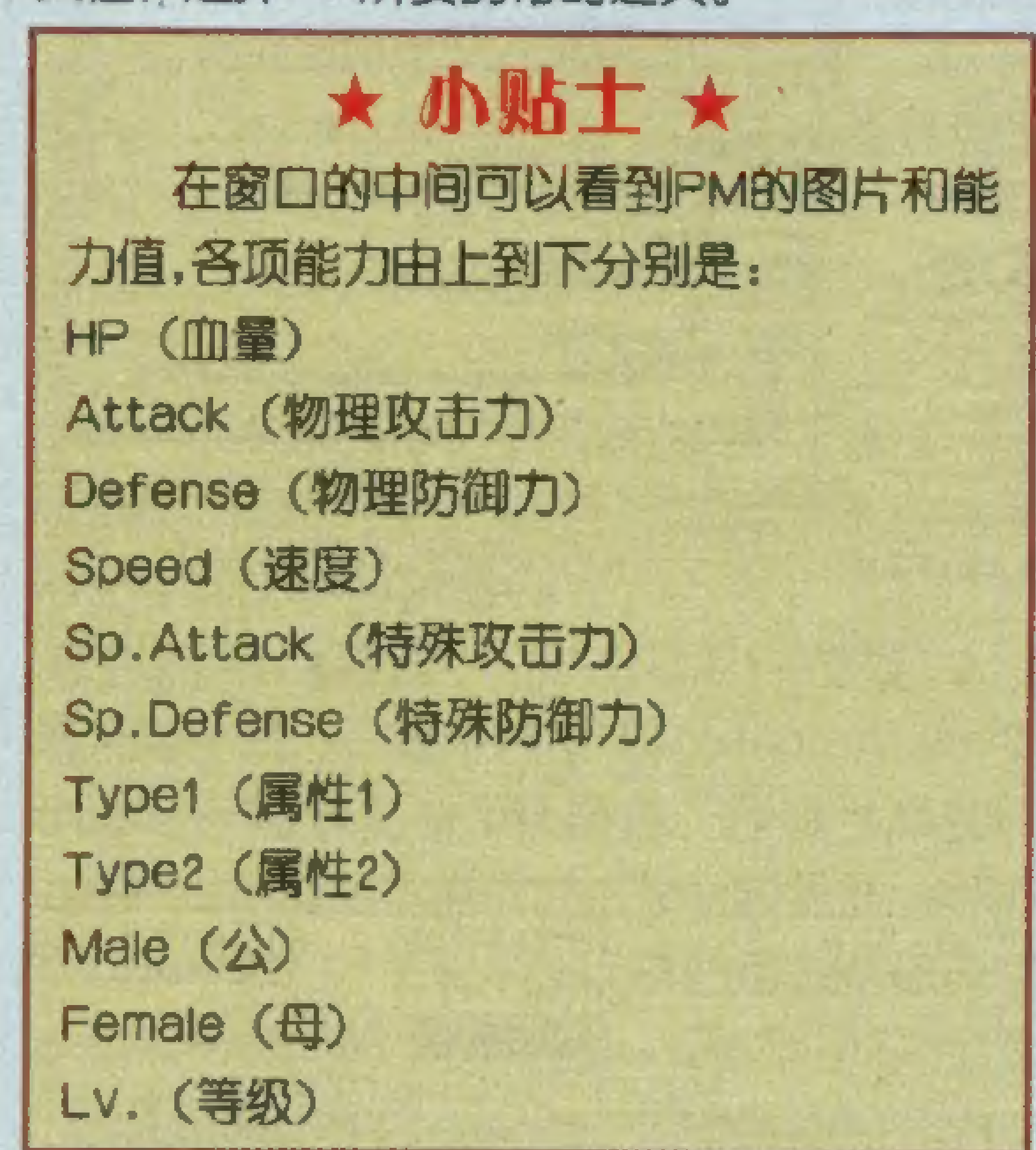
首先我们选择Team Builder创建队伍。在Team Builder窗口的上方，有8个按钮，分别是Trainer（训练员资料）、PKMN 1-6（第1-6只精灵信息）、Compat（队伍信息）。Trainer选项里，在左边的Image栏可以选择你的个人小图标；中间的Info栏是必填的个人资料，分别是User Name用户名、Graphics精灵图片（也就是在战斗中显示的PM图片，目前有8种图片可以选择，分别是Green绿版、Red/Blue红/蓝版、Yellow黄版、Gold金版、Silver银版、Ruby/Sapphire红蓝宝石版、Leaf/Fire火红叶绿版和Colosseum竞技场）和Extra Info额外信息。



填写完个人资料后，看到下方的Auto Info栏，这个不是必填项目，所以不必理会。窗口最下方有5个按钮，分别是：Arrange（PM排序，可更改PM在队伍中的位置）、Load(读取战队）、Save（保存战队，可以将队伍保存成pnb格式放在指定的目录里）、<< Box >>（PM箱子，如果打开的话，会出现图片上右边的Pokemon Boxes栏，一共10个箱子，可以将多出的PM保存到里面）和Done（完成）。

现在看到PKNM 1选项，开设创建第一只精灵。首先在左上角的Pokemon下拉菜单中选择你想要的精灵，当然你也可以自行输入PM的英文名，点击Switch确定选择。Pokemon菜单下面的是Nickname（精灵昵称），可不填。昵称右边是Expert，PM的高级设置，有关这个功能的使用将在下文说明。再下面的是Item道具栏，选择PM所要携带的道具。





★ 小贴士 ★

在窗口的中间可以看到PM的图片和能力值，各项能力由上到下分别是：

HP（血量）

Attack（物理攻击力）

Defense（物理防御力）

Speed（速度）

Sp.Attack（特殊攻击力）

Sp.Defense（特殊防御力）

Type1（属性1）

Type2（属性2）

Male（公）

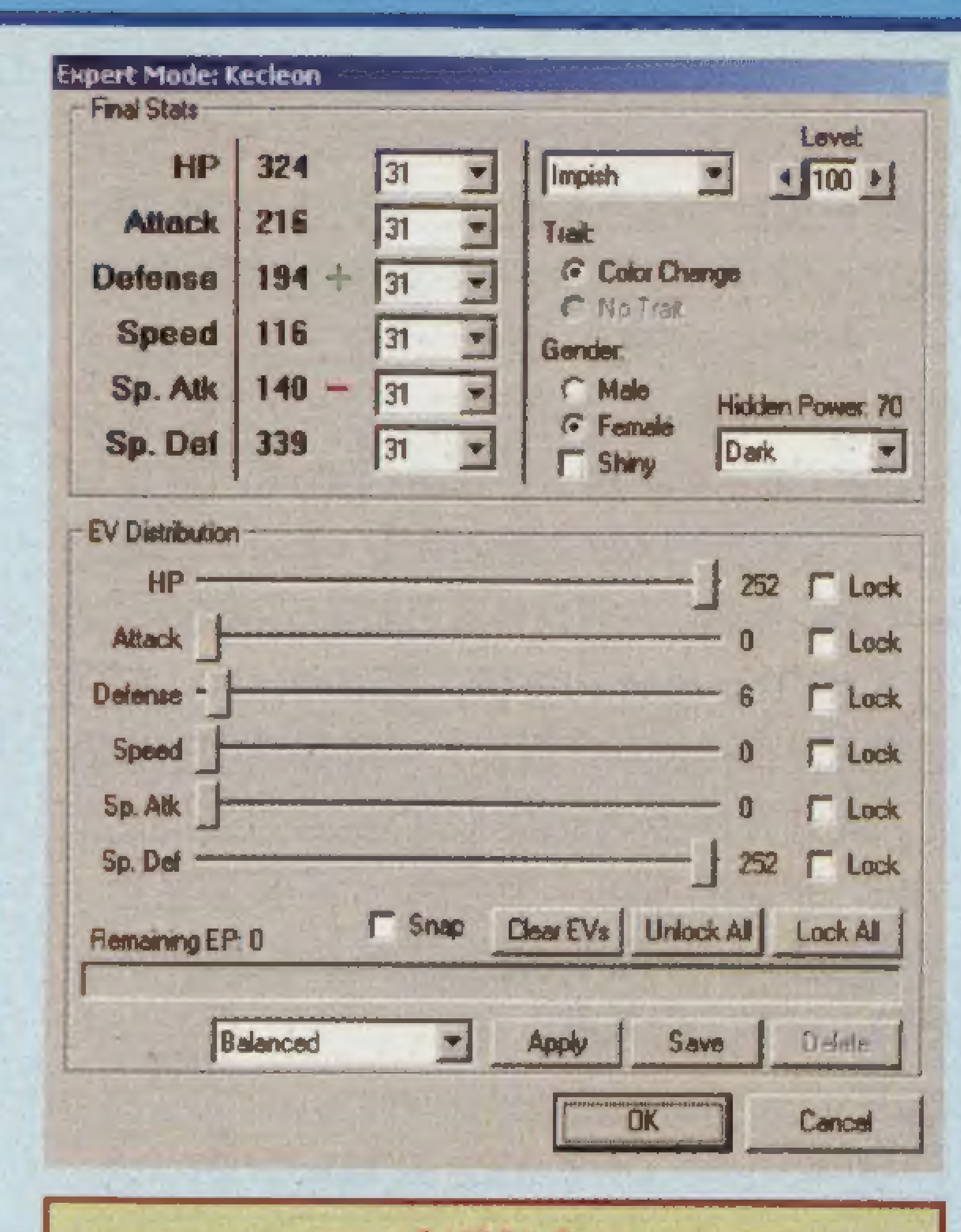
Female（母）

Lv.（等级）

然后在下方的Moves栏给PM配招。选中招式左边的框，招式就会出现在下方了。选项中从左到右，各部分的意思分别是：招式名、PP值、威力和学习地点。

接下来我们看到上文所提及的Expert高级设置。左上方显示的是PM的能力值，能力值左边是PM的个体值，默认为最高值31，一般不用更改。再往右是性格菜单，在下拉菜单中可以选择PM的性格，性格所修正的能力会在左边的能力值里用“+”/“-”表示。右边的Level是等级，默认为100，一般不用更改。下来的Trait是特性选项，如果你选的PM有两种特性的话，可以选择其中一种。下面的Gender是性别选项，Male为公，Female为母。性别的下面有个Shiny选项，如果勾上它，PM则是闪光形态。右边的Hidden Power为觉醒之力属性选项，在这里可以选择觉醒之力的威力为70，各属性的最佳个体值方案。

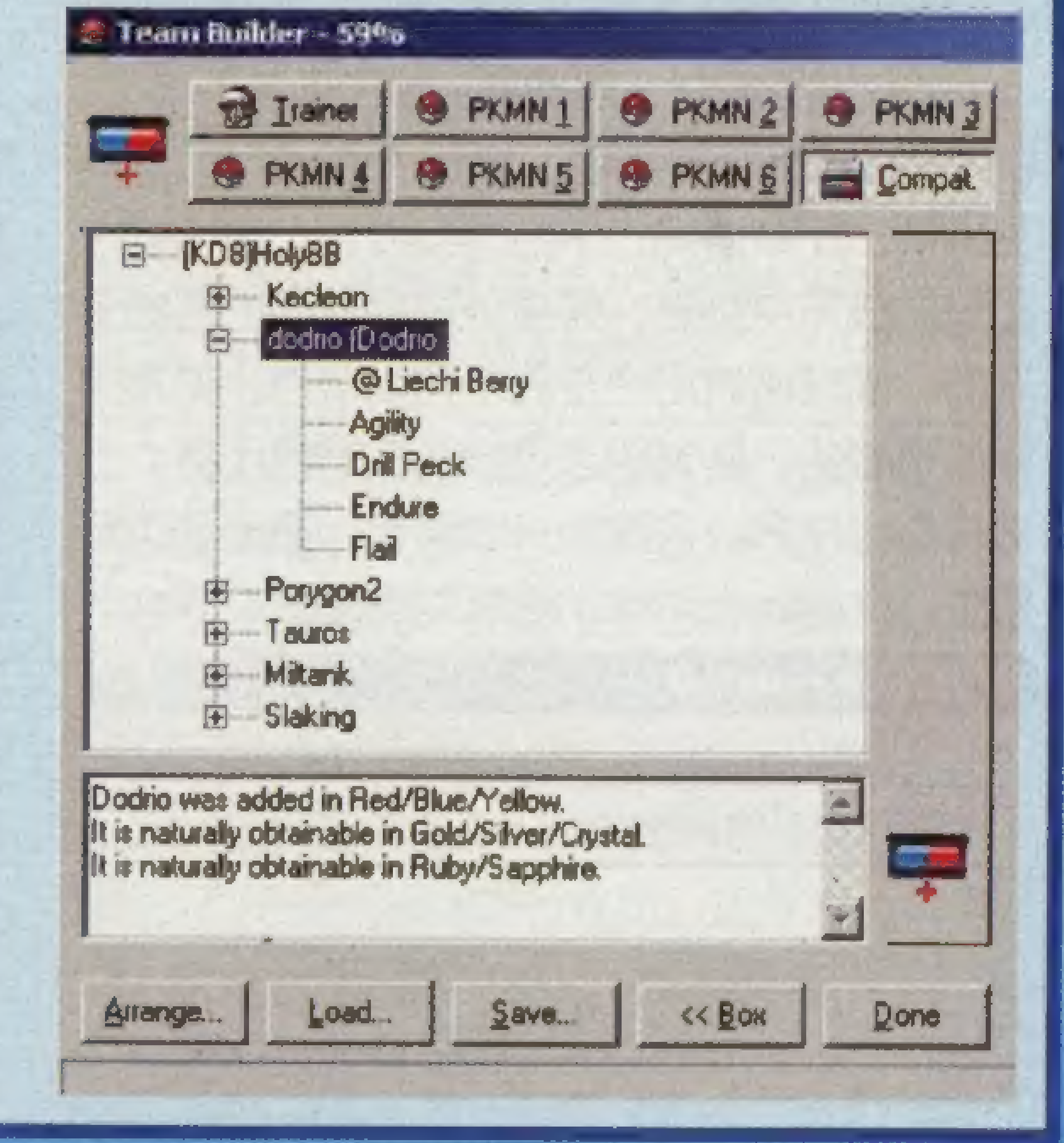
EV Distrbution为努力值分配方案，拉动相应的滚动条就可以分配努力值了，Remaining EP显示的是剩余的努力值。高级选项里的资料虽然不是一定要修改，但是这关系到PM是否有充足的战斗力，所以希望各位认真修改。确认修改完毕后，点击OK完成操作。



★ 小贴士 ★

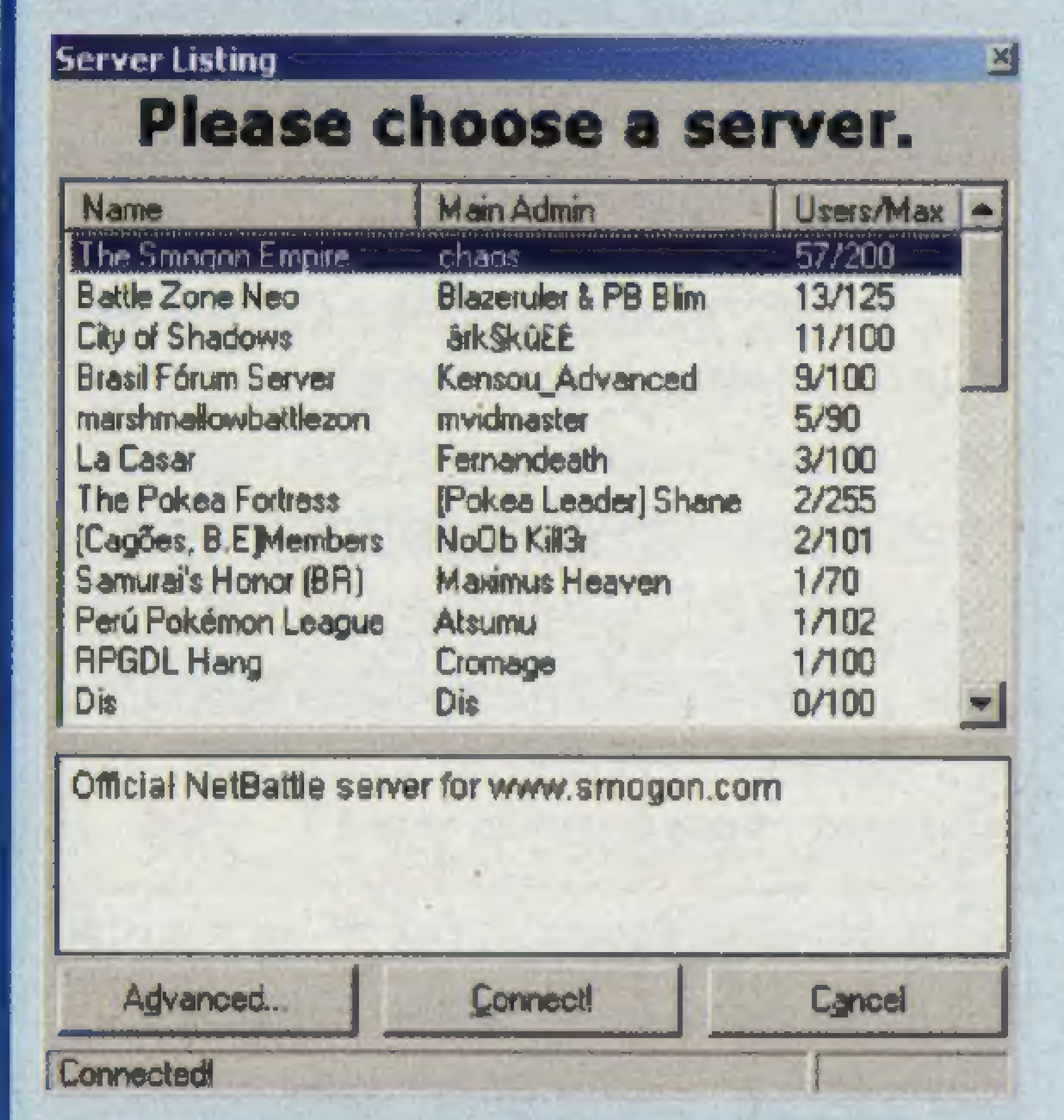
单项努力值的上限为255，但是因为努力值只取4的整数倍数，也就是最高252，如果分两项能力的努力值全满的话，就会多出6点努力值，可以分配到其他的能力中。在拉动滚动条时，其他项的努力值也会随着改变，如果不希望某项努力值再有变动的话，可以勾上在该项右边的Lock选项，这样该项努力值就固定下来了。

现在已经创建完成一只PM了，接下来以同样的方法，将PKMN 2-6里的PM创建好就可以

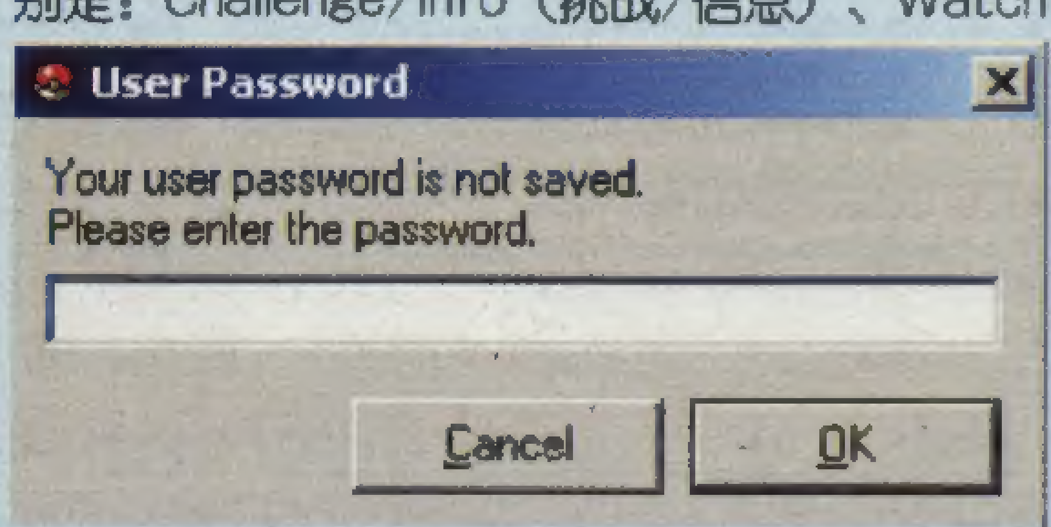


了。在Team Builder窗口上方的最后一个Compat选项里，可以查看队伍的总体情况。然后按下方的Save保存按钮，将队伍保存好后，点击Done返回主窗口，完成创建队伍的操作。

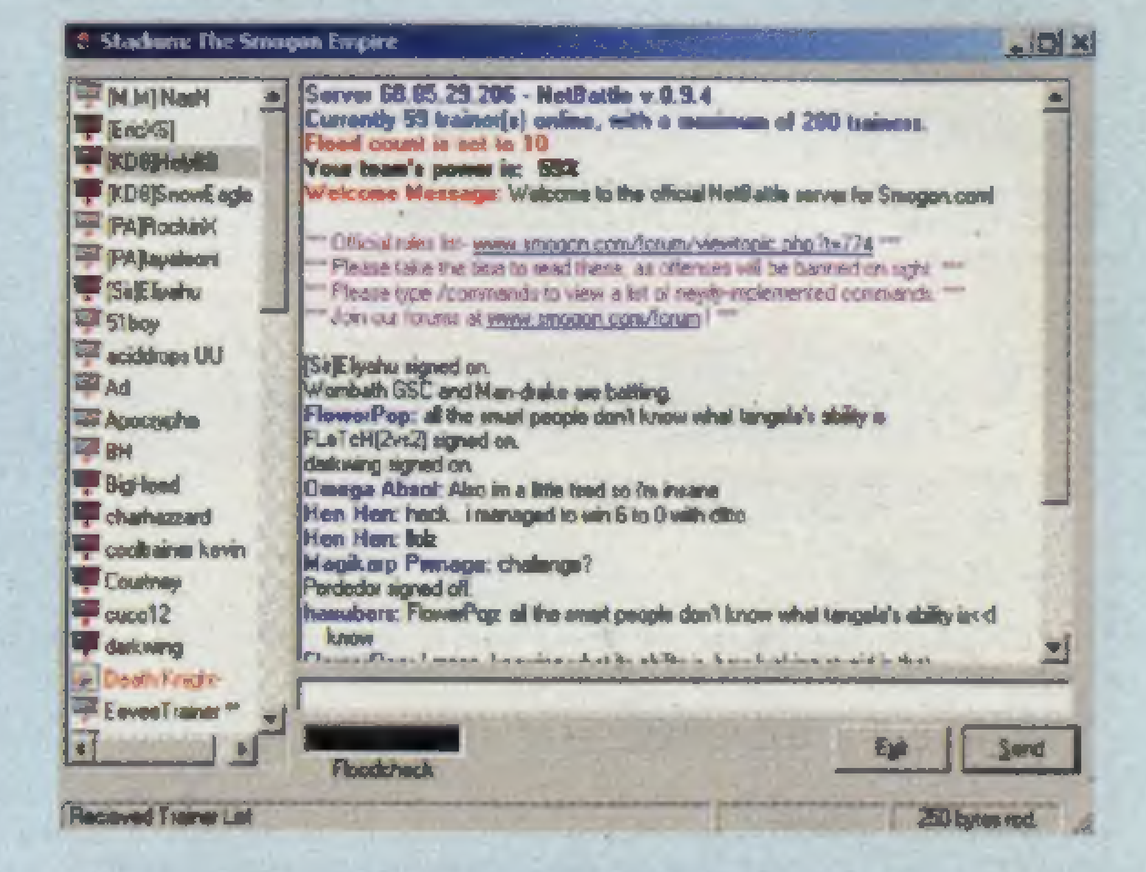
返回主窗口后，点击Start Battling进入服务器列表窗口。各项名称从左到右分别是：Name（服务器名称）、Main Admin（主管理员）、Users/Max（在线人数/上限）。选中一个服务器后，在下方会显示服务器的简介。点击下方的Advanced按钮，可以通过输入服务器IP地址直接进入服务器，一般是在服务器繁忙，无法在在线列表中显示的时候才使用这个功能，平常用不到。选Connect连接服务器，如果在进入服务器的时候会弹出User Password窗口，就换个服务器。



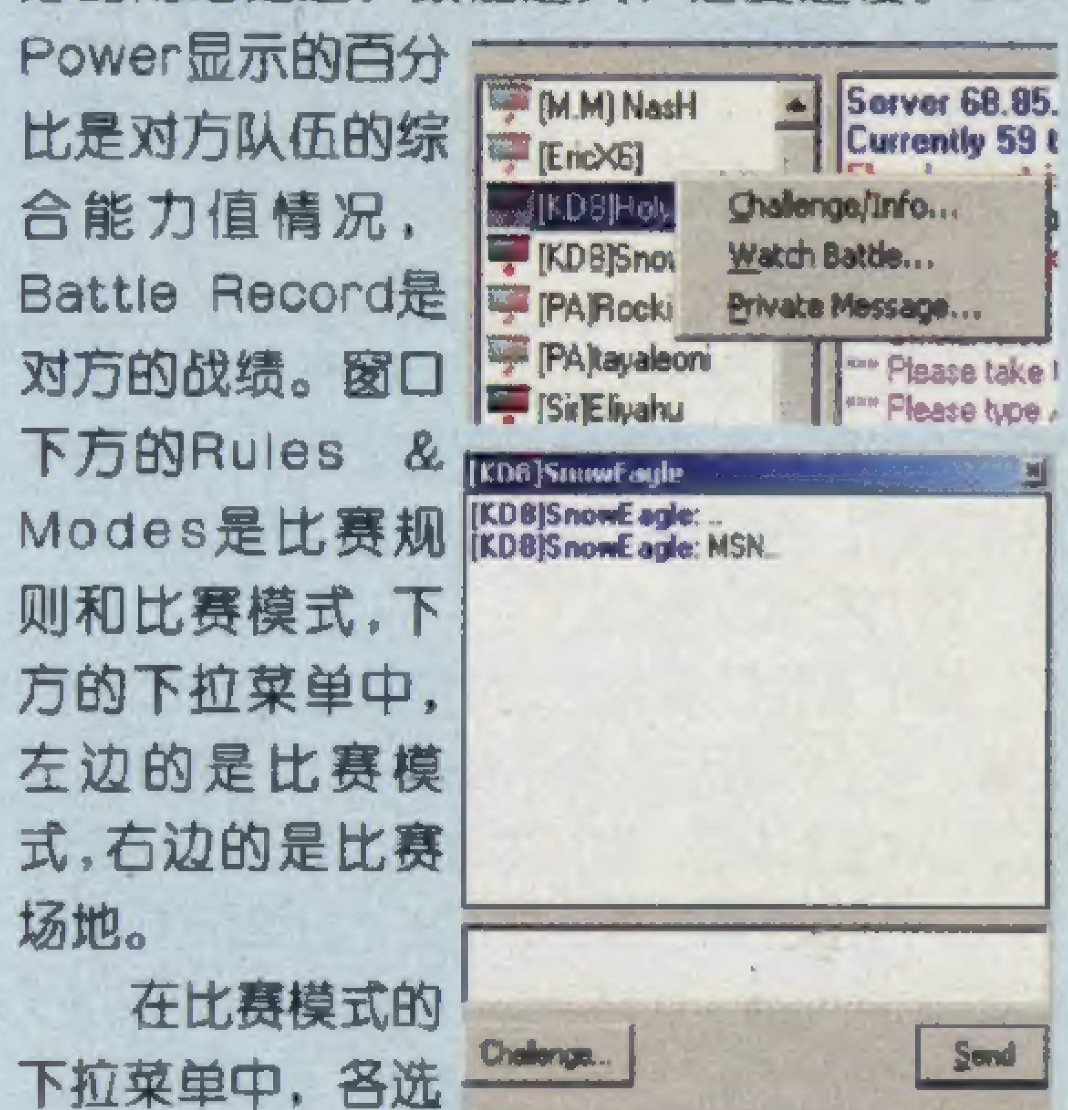
如果连入成功，服务器大厅出现在眼前了，E文不好的朋友不要晕。右边的信息栏显示聊天内容、比赛情况，下方可以发言。窗口的左边是在线用户列表，如果用户名前面的图标是亮的，则说明该用户正处于空闲状态，如果图标是透明的，则说明该用户正在进行比赛。右键点击用户名，会弹出一个菜单，由上到下分别是：Challenge/Info（挑战/信息）、Watch



Battle（观看比赛）、Private Message（私人聊天）。



双击一个用户名（或者点击右键选Challenge/Info),弹出信息窗口。Speed是对方的网络延迟，数值越大，速度越慢。Est Power显示的百分比是对方队伍的综合能力值情况，Battle Record是对方的战绩。窗口下方的Rules & Modes是比赛规则和比赛模式，下方的下拉菜单中，左边的是比赛模式，右边的是比赛场地。



在比赛模式的下拉菜单中，各选项分别是：6只精灵常规单打；6只精灵常规双打；使用红黄蓝绿版的精灵进行随机战；使用金银水晶版的精灵进行随机战；6只精灵常规随机战；使用随机精灵双打。

比赛场地的菜单中，各项分别是：1、随机场景；2、低草坪；3、稍微高一些的草坪；4、高草坪；5、海面；6、池塘；7、沙漠；8、山洞；9、山上；10、水底；11、战斗场（室内）。对于使用自然之力和神秘之力的PM来说，比赛场地是十分重要的。

比赛规则的含义分别是：

Sleep Clause，睡眠条款。不能主动催眠对方1只以上的PM。（公认必选）

Freeze Clause，冻结条款。不能主动冻结对方1只以上的PM。（公认必选）

Self-KO Clause，自杀条款。当剩下最后一只精灵时，不能使用殊途同归、灭亡之歌、自爆等技能。（公认必选）

Apply PP Ups，PP值上升。PP值上升为最大值。

Stadium Mode，竞技场模式。3 VS 3对战。

Level Balance ，等级(能力)平衡条款。用调整双方等级的方法来平衡双方的能力值差异。

Battle Timeout，时间限制。如果对方在5分钟内没有动作，则视为超时，被判输掉比赛。（公认必选）

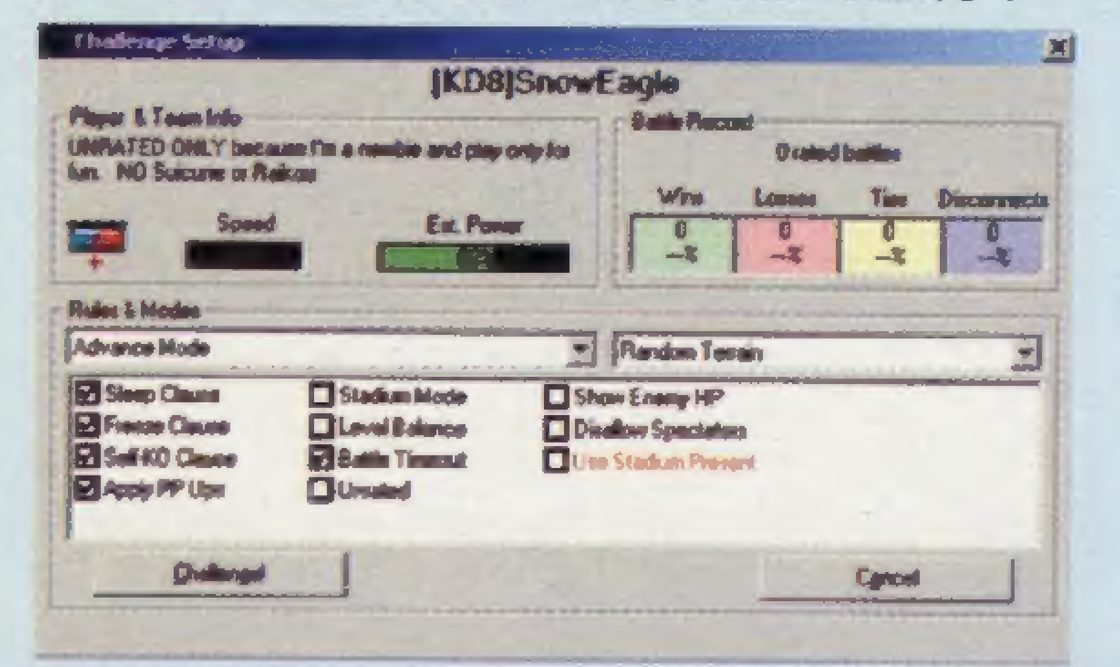
Unrated，不记录战绩，无论输赢，都不会记录到个人战绩里。

Show Enemy HP，显示HP。显示双方HP的数值。

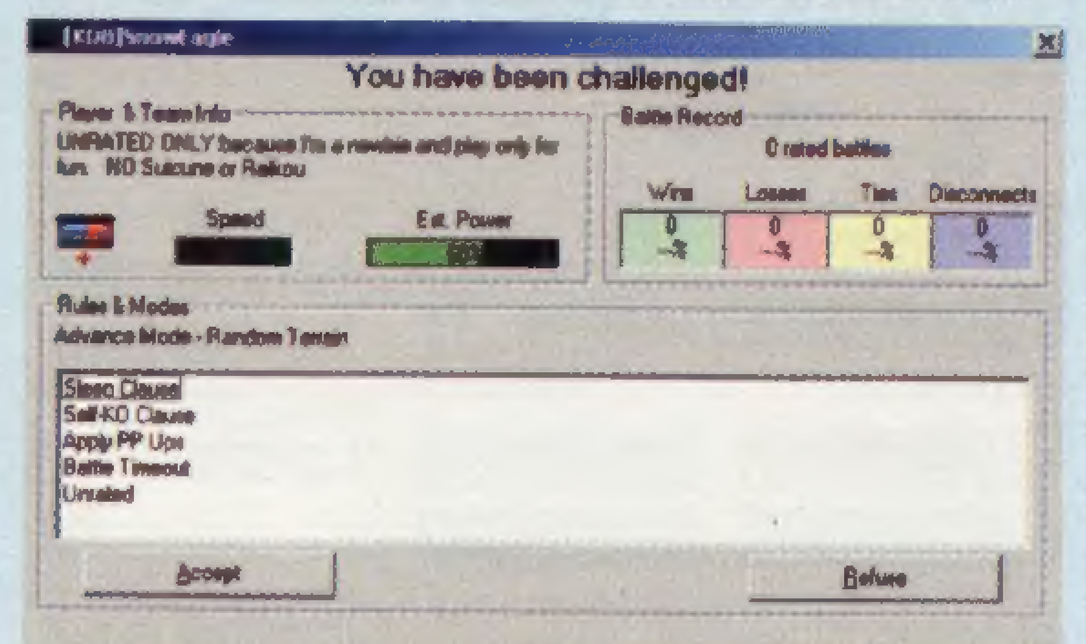
Disallow Spectators，禁止观战。不让非管理员玩家观看自己的比赛。

Use Stadium Present，计算招式“礼物”的公式是按照水晶和竞技场（选中）还是按照金银版（不选中）。如果无法选择就说明双方没有会这招的PM。

图中的信息窗口，是对方隐藏队伍后所显示的。有些玩家没有隐藏队伍，在名字下面可以看到他队伍中的精灵。如果你想与对方比赛的话，点击下方的Challenge即可发出挑战请求，如果对方同意的话，就可以进行比赛了。



如果对方向你发出挑战，则会弹出如图所示的窗口，这个窗口的信息与上面的窗口基本相同，点击下方的Accept即可接受比赛请求。



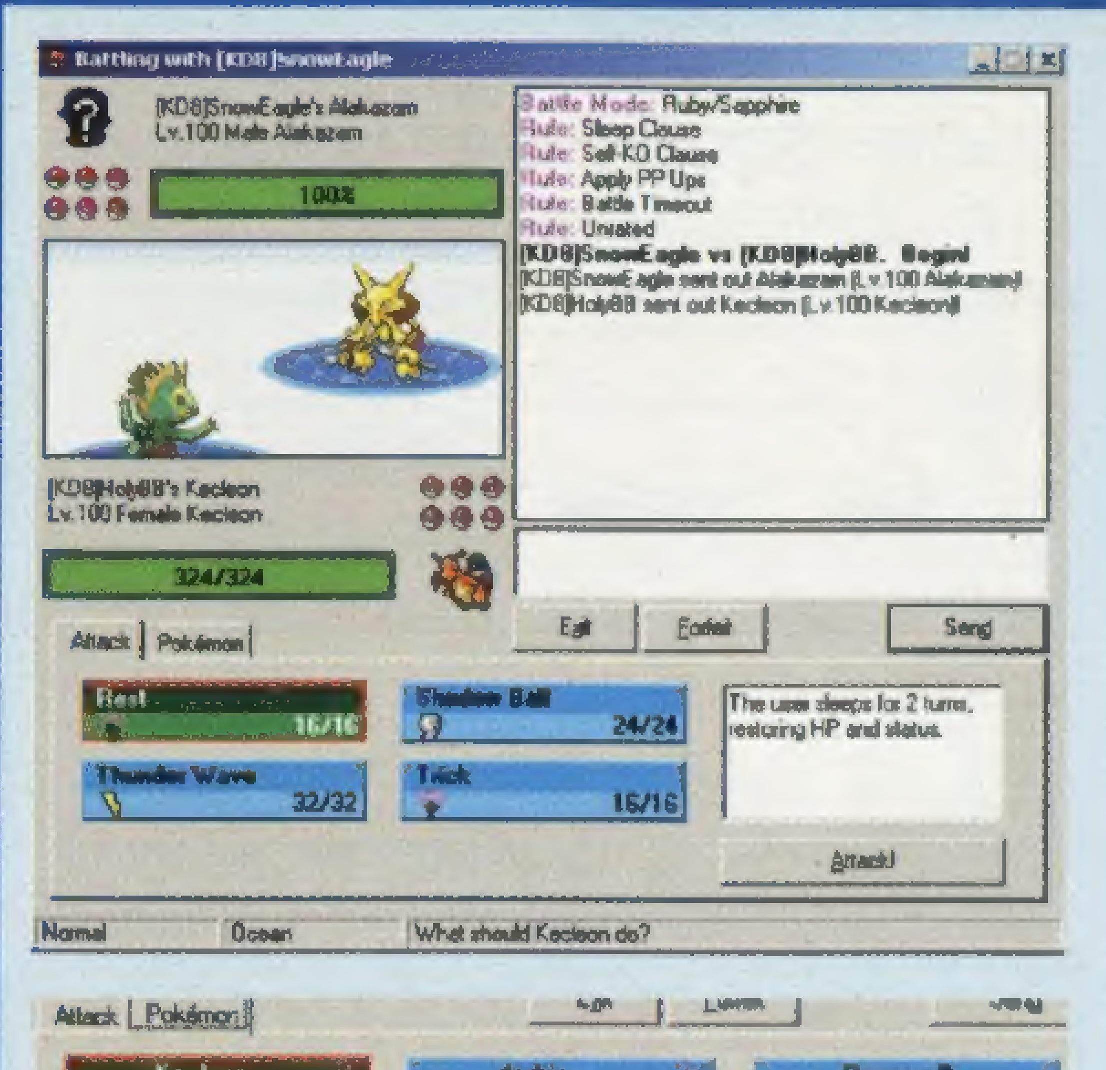
★ 小贴士 ★

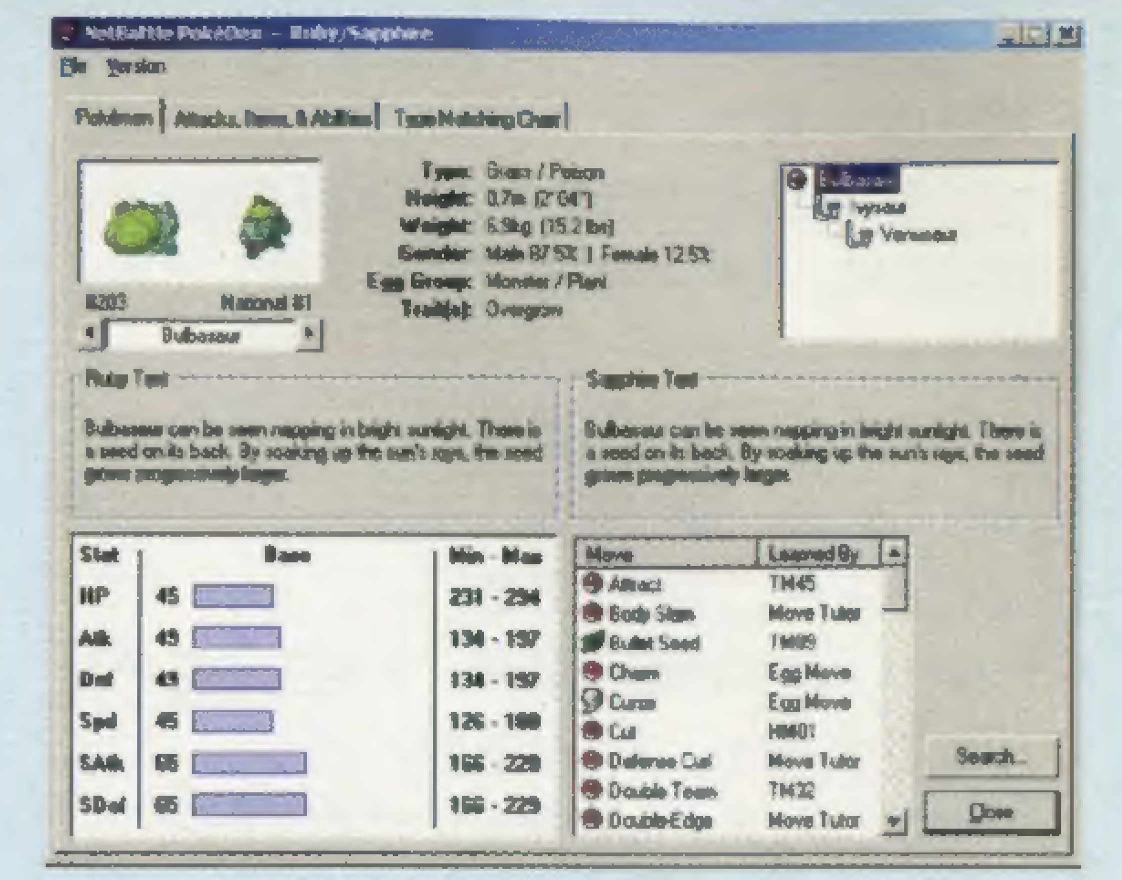
如何辨别使用Uber的玩家：Uber是指1级神兽，也就是超梦、梦幻、凤凰、路基亚等等这类精灵，因为它们的综合能力很强，所以被称为神兽。那么应该如何辨别对方是否有Uber呢？如果对方带有Uber，那么在信息窗口的标题栏里，会显示对方的Uber数量，同时，因为对方拥有Uber，他的Est Power（队伍综合能力）的百分比会较高。所以，通过观看标题栏和Est Power，就可以判断对方是否拥有Uber了。

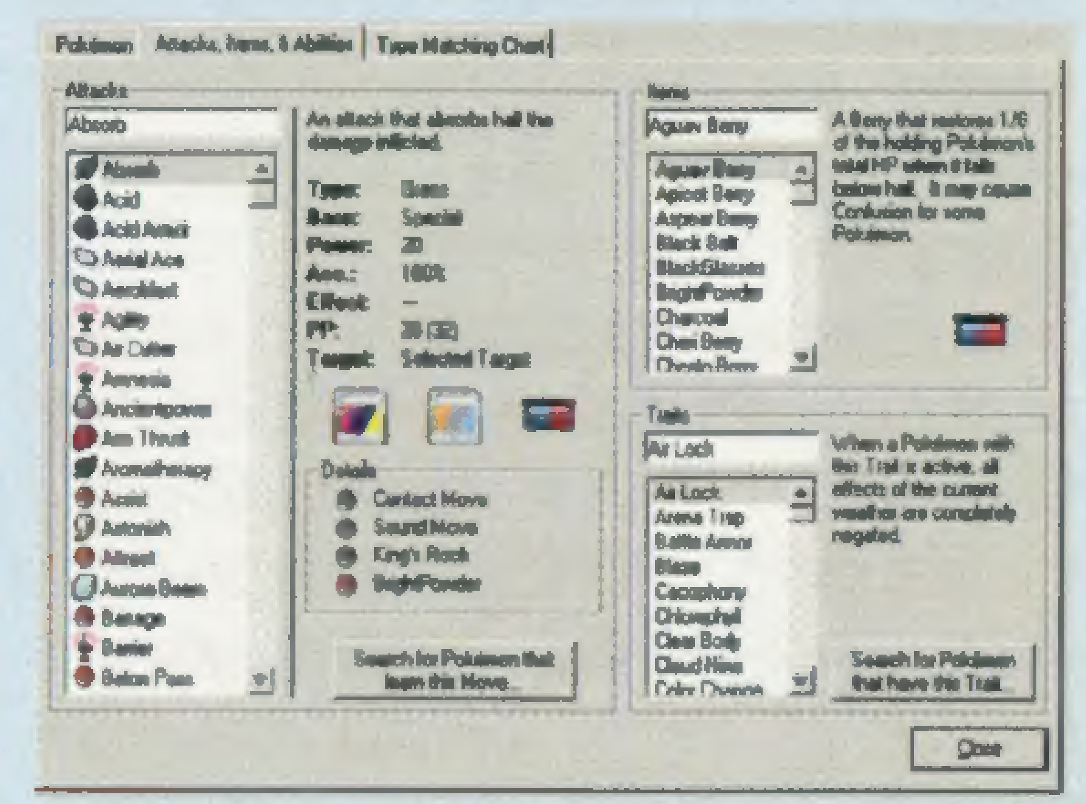
★ 小贴士 ★

用户名与战绩：一般地说，不少玩家都喜欢在名字上加上自己所属网站的简称，例如在名字前加上[KD8]，则说明他是口袋吧的用户；有些玩家也会在名字上加上与队伍有关的字眼，例如[UU]，这说明他用的是低种族值队，有些人还会直接以队伍的名称来填写用户名。但是，在更改用户名后，原有的战绩会消失，所以请各位在更改名字的时候要三思而后行哦。

当双方都同意比赛后，会进入对战窗口。右上角是战报栏，玩家也可以在下方输入内容进行交流。界面玩家一看就明白了，不多介绍。血量条旁边的精灵球，红色表示PM处在正常状态，灰色表示PM中了异常状态，若是一个“×”，则表示PM已无战斗能力。下方的Attack为攻击，双击下方的招式即可进行攻击。如果想换精灵，选择Attack右边的Pokemon选项卡，双击想换上场的PM就可以了。







★ 小贴士 ★

关于战报：当比赛结束后，系统会提示你保存战报。这里所保存的战报，跟对战窗口上方的战报栏里显示的是一样的。战报是纯英文的，为了方便广大玩家的阅读，口袋吧专门制作了一个NB战报翻译器，可以将英文战报翻译成中文。

先别着急欣赏自己的战报，让我们回头再去了解一些东西。NB的主窗口提到了图鉴，里面有PokeDex精灵图鉴、MoveDex招式图鉴和BattleDex属性相克图鉴三个选项。打开PokeDex精灵图鉴，会显示精灵的图片、名称、属性、身高、进化等详细信息，还有种族值、所能掌握的招式等权威资料。此外，还可以在上方的Version菜单里选择该精灵在红绿黄版、金银水晶版和红蓝宝石版里的资料。选择MoveDex招式图鉴，可以查看招式的信息和各种道具的用途，系统还能根据所选的招式/道具，查找出所能学习该技能/携带有该道具的PM。选择BattleDex属性相克图鉴，这个表格表示的是属性的相克情况，A为攻击方，D为被攻击方。红色精灵球表示威力×2，灰色精灵球表示威力×0.5，带×的精灵球表示完全没有效果，表格中没有图片的则表示威力×1。其中，红色表格表示该属性属于特殊攻击，白色表格表示该属性属于物理攻击。

★ 小贴士 ★

在NB里，每种属性都有一个小图标，在招式的前面显示，各种小图标分别表示的属性是：草系。毒系，在战斗中也表示为中毒。飞行系。超能力。岩石系。格斗系。普通系。鬼魂系。冰系，在战斗中也表示为冰冻状态。邪恶系。火系，在战斗中也表示为被烧伤。地面系。水系。电系，在战斗中也表示为麻痹状态。钢系。龙系。虫系。

此外，NB还有自行建立服务器的功能，只要你的在线时间长，网速好就可以架设自己的服务器了。但是，要架设服务器的话，必须懂得编程，要在服务器里编写代码来完善服务器（当然，如果你会编程的话，你的服务器拥有的功能将会很强大）。在这里便不再详细说明了，有兴趣且有能力的玩家可以到口袋吧查看有关架设服务器的资料。

到这里，NB的基本功能就算讲完了。其实，NB所拥有的功能远不止这些，还得靠各位自己去挖掘。

NetBattle对战技巧杂谈



任意一款游戏，尤其是对战游戏都有技巧可言。NB自然也不能免俗。在对战中如果想取得胜利，那么合适的对战技巧自然必不可少，废话不多说，下面简单的为大家介绍点对战中和队伍编程以及其中常用的技巧，希望能够促进大家水平的进步吧。

首先明确对战中的常用名词，并大概以此为条目着手吧。

配招，意指为PM选择合适的技能使其在对战中发挥适当的功用，我们都知道每个PM最多可以拥有四个技能，那么怎样对这些技能进行取舍，是每一个训练师应该考虑的最基本的问题。初学配招，不妨从以下几个方面着手。

一、从PM的各项能力着手

PM的世界里总共有386只精灵，除去对战中不常见的未进化型也有约200种之多。每个精灵都有它不同的能力。譬如快乐蛋长于HP，乌龟壶两防很高等等。在配招的时候应该考虑到各个精灵的能力。一般的，我们认为精灵长于某项能力，就应该多在这方面的技能上下功夫。拿刚才快乐和乌龟的例子来讲，由于快乐的HP高，物防低，所以反击快乐相当的常见，同时生蛋也可以有效地弥补其损失的HP。这样的快乐可以给对手较大的伤害；反之，鲜见有人给快乐带上物攻技能，多数快乐都是以地球投或者少数具有针对性的特攻技能。这主要还是考虑到快乐的攻击能力，目前就笔者看到的而言以无攻击技纯干扰的快乐最为常见。再举刚才乌龟壶的例子，我们知道乌龟壶的特点：两防暴高其他三项没得看。因此乌龟壶的出现基本只有消耗的价值，而其本身的HP过低，综合耐久不成，使得其消耗能力大大降低，再加上本身消耗的技巧可怜，所以一般是以特毒消耗外加影分身保命。还有类似给胡地配冥想+特攻技用以快攻，给水怪配诅咒+物攻技用以控场等等，这些还需要大家自己去发觉。

二、从队伍的整体搭配上着手

这个很简单，队伍中缺什么打击面就搭配什么。还是拿刚才的快乐做例子，反正刚才按照我们的理论快乐的物攻技能基本可以全盘否定了，这话双重意思，否定物攻意味着特攻还有利用的价值。简单的一看快乐的特攻技能也算是种类繁多，常见的10万伏特冷冻光束应有尽有，也就是说在特攻技巧和地球投方面需要依据队伍有个取舍，说浅显点，譬如你的队伍里有一大堆属性的技能，但是缺乏冰系对龙系的打击面。那么不妨使用快乐作为另一种“特攻手”而存在。类似的选择还有很多，譬如冥想胡地攻击技能的选择，常规的是精干主攻，带火焰拳应付钢系。但是最近也有带冰冻拳杀



血龙的，乃至出现了一种冥想三攻击技无自我再生的极端秒杀型配法（这话读下来不喘气有困难啊）。类似的很多，例如超能MM的技巧选择等，在此不一一列举了。

三、从特有能力/技能上着手

这种配法需要大家的基础知识积累了，没什么特别的技巧。需要注意的是很多PM的固有技能都是相当有利用价值的。还是快乐的例子（读者：你快乐没完了吧！），考虑到本身快乐的痊愈之铃和自然恢复特性，很自然而然的成为队医的第一人选。又如土龙，虽然能力非常不怎么样，但是本身的天恩特性搭配扎头，超级高的害怕率还是有利用价值的。再如蘑菇袋鼠孢子+气合拳的黄金组合，这些都是PM自身技巧和特性对PM价值的一种提升。类似的例子还有很多，海马龙的祈雨搭配其轻快特性，鬼蝉靠神秘守护截杀对手，以及水精依靠蓄水充当水盾，以及暴鲤和血翼的双龙威吓等等，这些都是特性或者技巧对PM的影响，善于运用这些往往会有事半功倍的效果。



四、双刀，另一种价值的实现

明晰一下盾牌的概念，大部分拥有出色耐久的PM都可以充当盾牌的角色，这些盾牌的存在可以有效地阻挡对手进攻的步伐。同时当自己遇到这些盾牌也是非常头疼的。双刀的概念，就是指一个精灵同时拥有特攻和物攻两方面的攻击能力，这种能力的存在绝大多数情况是为了实现对这些盾牌的重创，也就是“破盾”的效果。双刀精灵的选择还是比较严格的，像卡比兽带大字火那种实质上只是有针对性的对付一下钢鸟和钢果等，并不能算上真正的双刀。具



备双刀能力的应该是在物攻和特攻方面不存在软肋，而且有技巧作为辅助的那种精灵。比较典型的双刀是蜻蜓龙，本来两攻就相当优秀，特攻方面有火焰放射龙爪以及咬碎，物攻方面也可以学到地震岩崩。类似的像挂着大字爆的龙舞血翼，带龙舞的海马（怎么都是龙啊），还有像火鸡啊等等等等，总之之所以把这个单列出来，只是为了证明对于很多pm来讲，不应该仅仅局限于物/特攻的单方面配招，双刀配法也是破盾的选择。

这里提到的只是配招的基础之基础，其实配招的选择性很强的，很多时候要靠自己慢慢摸索。举个例子，一般情况下属性不重复是配招的原则，但是同时带报恩和破坏光的猩猩也不是没有见过，这些只是基础知识，仅希望大家在看过之后能够使自己的配招略有进步，完美的配招方法不存在，自己摸索的才是最好的。

当我们拥有了合理配招的n只精灵之后，选择合适的精灵组队战斗就成了我们的下一步任务。应该说没有完美和不败的队伍，但是如何让自己的队伍显得比较合适……至少自己用的比较顺手，是每个训练师都应该考虑的。下面还是同上，我们从各个不同类型的队伍着手，



来分析一下组队的简单技巧。

1、强攻型

这样的队伍以攻击系PM为主，旨在以快速和高攻击力的PM予以快速打击以达到速战速决的目的，比较典型的像之前提到过的冥想胡地，以及其他高攻击力和拥有强化技巧的东西等，这样的队伍通常会让对手感到一种潜在的压力，很奋不顾身的那种感觉。但是稳妥还是欠佳，如果对手能够利用盾牌顶下几轮强攻的话强攻型普遍低耐久的队伍也会感到相当吃力。总得来说，这样的队伍有一点“不成功便成仁”的感觉，缺陷还是很明显的。



2、消耗型

与强攻型的队伍正好相反，旨在以顽强的消耗消磨对手的耐心及毅力，从而取得胜利。一般消耗队的编程以盾牌大队为主，所选择的精灵一般是两防比较高，且拥有如寄生种子、自我再生、睡觉等回复技巧的。适当的可以选择1-2只灵活的PM作为游击。从而对对手造成心理压力。由于盾牌的存在使对手无法在短时间内解决战斗，所以对双方的心理素质都是一种考验，一步棋差就可能全盘皆输。对比强攻队，这样的打法比较稳妥，缺点是会使战斗变得比较无聊，从而失去意义。

3、天气型

以天气作为主打战队的队伍，通常按照不同的天气可以分祈雨、放晴和沙暴（最近貌似有人弄冰雹队……可惜见的少，这里就不介绍了），一般的，天气战队属性比较集中，如祈雨队属性自然以会冲浪的水系居多，放晴队则多是依靠晴天的草系和火系（当然也有例外，我的一个朋友就在沙暴队中放水君以求对部分属性的抵御）。所以属性弱点就比较明显，好在各个队伍中都有双属性的作为弱点补充，如雨队中的荷叶鸭和海马龙都是良好的属性盾。这样的队伍一般利用特性可以给对手带来极大的伤害。缺点是如果单论属性的话缺乏有效的盾牌，而且总感觉玩笑的成分偏大……不过事实上，这样的队伍如果用好，威力还是相当惊人的。

好了，分析了这些队伍之后，相信各位对组队方面都有自己的看法了，下面我不妨从我的角度来为组队的基本技巧和原则做一下总结。

1、队伍的编程中具有同一弱点属性的不应超过3只（属性/天气队例外）。

2、队伍的打击面要尽量广泛，在物攻和特攻上应求取平衡点，感觉物攻与特攻2:1较为合适。

3、队伍中应带有盾牌，在面临对手的强攻压制时能够从容应付。

4、队伍中应具备抗击强化和接力棒的PM和技巧，如鼓掌吹飞吼叫黑雾等技能都可以破解对手强化的意图。

5、队伍中应尽量编入队医，以破解对手的异常状态。

6、队伍中PM的选择应注意优势互补和协调搭配，切记不要随便弄几只PM就随便编成一队。

7、队伍中应尽量带有高速旋转的PM，以应付流行的spikes。（三次之后每次换上25%的伤害要命啊……）

8、队伍中至少应具备两只以上具备可以伤害鬼蝉技巧的PM。

此外如强化技巧、接力棒、黑眼+灭歌甚至消耗干扰等等属于个人嗜好，就不在这里详细列出了。希望大家通过阅读可以掌握基本的PM对战要领，在NB上能够取得进步。这里所介绍的知识毕竟肤浅，真正能够具备相当的水平还是需要各位自己的努力的。





在GBA上大受好评的战略游戏《高级战争》系列，终于登陆在NDS平台了。不过由于是日版先发售，所以游戏名称不再是我们熟悉的《高级战争》，而是系列传统称呼--FC大战争。可能很多朋友和笔者一样，购入NDS的最大目的之一就是为了这款游戏，那么现在就一起来感受一下吧！

本作的画面表现比起GBA版来说没有什么质的提升，但是对场景的刻画更加细致，连茫茫的云雾和海边飞过的海鸥都能依稀看到；战场地图也经过了重新设计，层次感强出许多，不再像GBA那样就是一个平面贴图了。而游戏性方面丝毫没有让大家失望，丰富的系统和各种崭新的战术策略，让新老玩家都大呼过瘾。如果说《高级战争》2代是历程上的一座丰碑，那么本作就是该系列游戏的大成之作，可以说是NDS当前软件阵容中数一数二的精品。但是白玉终有瑕，本作的剧情部分的战斗差强人意，未能充分利用本作的新系统就草草收尾，计隐藏关在内总共仅28关，即使再算上困难模式，也让人意犹未尽。各个指挥官的能力都经过了调整，但可惜的是平衡性还不如2代，强弱差距感觉更大，不知道在8月份发售的美版中，会不会能在此基础上另行调整呢？总的来说，这是一款值得让玩家购买NDS主机的好游戏，耐玩程度一如既往，让人满意！

《高级战争》两作经过大家的充分挖掘，可以说没有丝毫秘密可言。但先不要高兴太早，《FC大战争DS》的系统在前两作基础上，做出了相当大的调整。即使是老玩家也一视同仁，同样要和大家面对着焕然一新的新系统。究竟新在何处呢？一起来看看吧！

双屏幕的独特战斗！

玩家主要控制下屏幕来进行游戏，上屏幕一般是显示兵种和地形等游戏信息，不需要再像过去一样还要另行选择查看。当然，仅仅这样就"大材小用"了，在某些场景中，两位指挥官需要身处两地各自作战，那么双屏就分别显示他们的战斗场面。想让上屏幕重新显示游戏信息的话，按下X键就可以来回切换。下屏幕依然可以使用触摸功能来进行操作，利用触摸笔点击各个单位去执行各种指令。不过是直接用方向键和按键操作方便，还是用触摸笔点击省事，就由大家自己考虑了。

双屏战斗并不是大家所想象的各自为战，虽然指挥官身处两地，但彼此之间是可以配合支援的，战略性更加丰富。首先，指挥官可以利用FORCE的效果进行彼此支援（FORCE的详情将在后文介绍），比如提升能力之类。其次，处在下屏幕主战场的指挥官，可以将自己的部队传送到上屏幕进行支援，供处在上屏幕副战场的指挥官来指挥应战。传送后的部队在上屏幕是未行动状态，对于在上屏浴血奋战的指挥官来说，无疑是一个强力的支援！

传送部队的方法是自己的部队移动到己方的本部或者是生产据点，这时候会多出来一个"送る"的指令，就可以成功地把部队传送出去了！此外，如果上屏幕的战场是高空，那么空军移动到任何一个地方都会出现"送る"这个指令，十分方便，只不过海军和陆军就没可能被传送到高空中了。此外，需要注意的是，传送到上屏幕的部队，是不可能再传送回来的，因为上屏幕的部队是不允许进行传送，哪怕是自己生产的部队也不行。

当在上屏幕的战场获得胜利时，那么上屏幕的指挥官会自动转往下屏幕主战场协同作战，而且此时两人的能量槽会无条件蓄满，可以借机发动威力强大的TAG BREAK来彻底压倒对手。TAG BREAK就是新增的双人合体技，具体细节请参看后文。

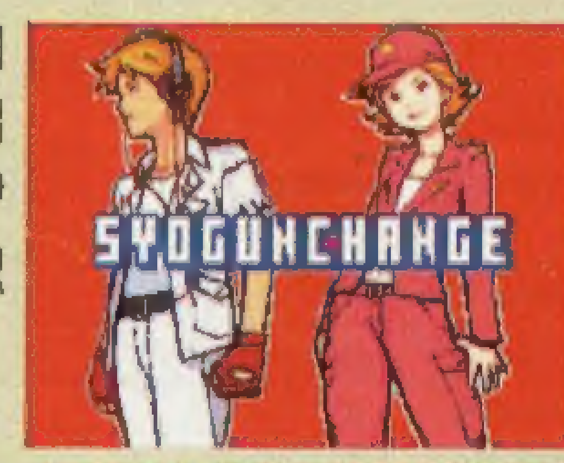




协力破敌！双人战系统！

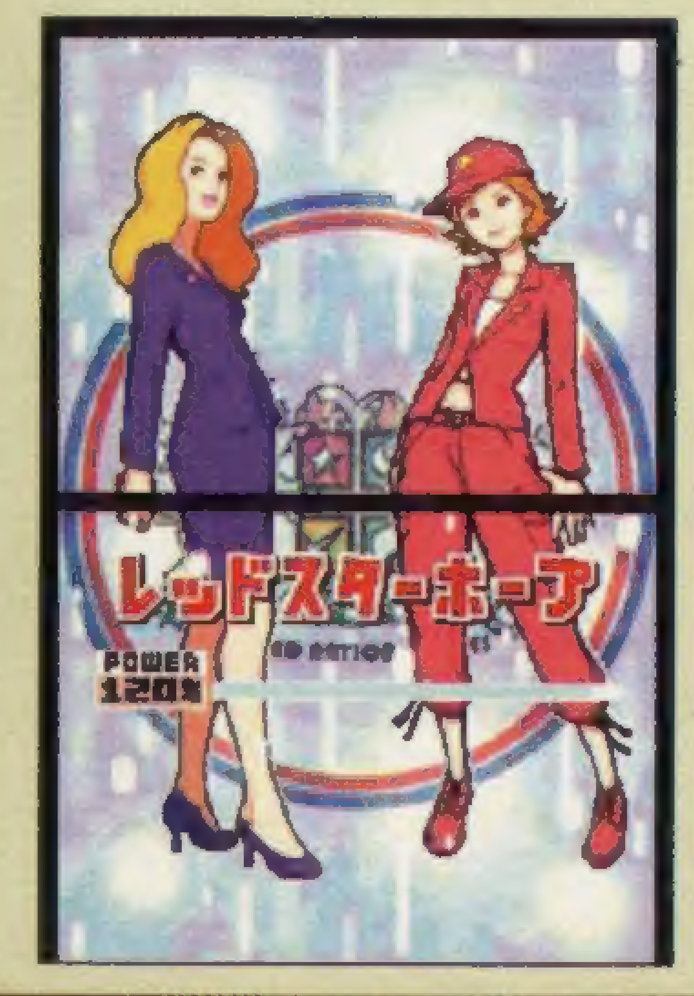
本作最大特色就是可以同时选择两名指挥官编入一个势力进行决战，注意这与两名指挥官结盟是不同的。他们在同一个势力中并不是依次出战，而是需要通过玩家进行战略性的手动切换。玩家可以在完成这一回合的行动后，选择"交换"的指令，就可以实现"指挥官切换"了。要注意"指挥官切换"与"结束回合"一样，使用后会中止本回合，所以务必要对每一个部队下达指令后再进行交换。指挥官切换后，部队的属性和能力也就因为指挥官的不同而发生改变。

灵活利用"指挥官切换"的功能，可以实现更多全新的战术。如选择伊万和菊池来出战，初期可以利用伊万的经济优势迅速积累金钱并生产部队，待两军将要交战时，就把指挥权交给战斗力超强的菊池，这样就可以充分利用两人的各自优势进行互补。另外，由于未指挥的指挥官获得的能量较少，因此为了让两人的能量槽能够均衡地积累，适当使用"指挥官切换"也是相当必要的。



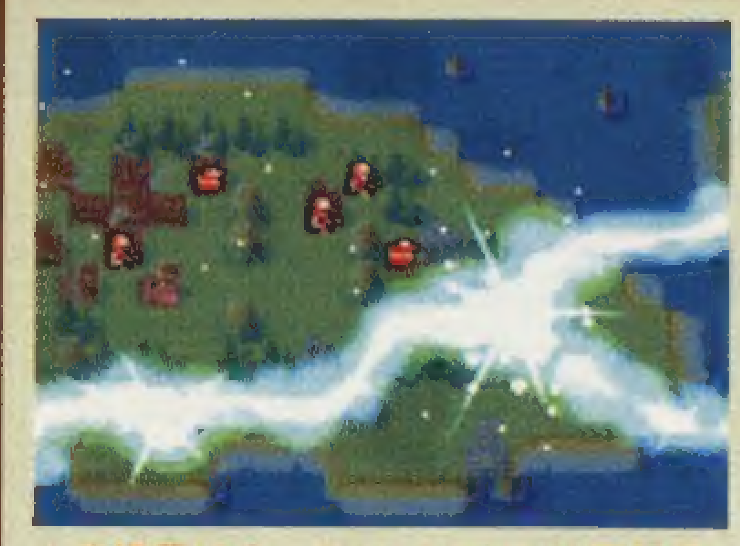
↑使用"指挥官切换"时的画面。

不断进化的必杀技！TAG BREAK！



《高级战争》1代中，每位指挥官在能量槽蓄满时可以使用"CO POWER"，是用来扭转战局或者扩大胜果的必杀技；到了2代中新增了"SUPER POWER"，效果更胜CO POWER一筹，几乎有一发逆转的能力，但蓄满能量槽更加困难。而到了本作中，这个大受好评的系统继续进化，不过名称比起我们熟悉的美版有所变化，叫做TAG BREAK（タッグブレーク）。

TAG BREAK的发动条件是在双人战时，两位指挥官的能量槽都蓄满。这时就可以使用SPECIAL BREAK（相当于美版的SUPER POWER），那么这时候就会发现多出一个TAG的选项，可以使用TAG BREAK了。TAG BREAK的效果是先由当前的指挥官使用一次SPECIAL BREAK，待行动完毕后，在本回合内换上另一名指挥官来使用他的SPECIAL BREAK。也就是说TAG BREAK=双人SPECIAL BREAK+2次行动，破坏力可以说是难以估量的。虽然要求的条件非



↑电闪雷鸣中，TAG BREAK粉墨登场。

常苛刻，但换来这么强大的威力也绝对是物有所值的。

TAG BREAK的效果随指挥官的关系不同而又会产生一些变化，在指挥官的资料栏中可以查看到彼此之间的信赖度，最少为0，最多为3星。这个信赖度对TAG BREAK有一定修正，当发动TAG BREAK时，可以看到画面下方出现一条计量槽，当双方彼此信赖度达到3星时，计量槽就可以达到130%，这时候我方的部队不仅能得到SPECIAL BREAK的作用，还能在此基础上进一步修正能力！

打造个性化的指挥官！全新的培养系统！

本作导入了经验值系统，一场战斗获得胜利后，不仅会获得用来购买物品的分数，参战的指挥官也会获得与分数等量的经验值。经验值每满1000点，指挥官就能够升1级，最高10级。不过级别升高倒不会去直接强化指挥官的能力，而是使指挥官能够装备"FORCE"这项特殊能力，等级越高，能够装备的FORCE种类也就越多。但每个指挥官最多只允许装备4项FORCE，在战斗前选择指挥官时可以随意更换选择自己所需要的FORCE。

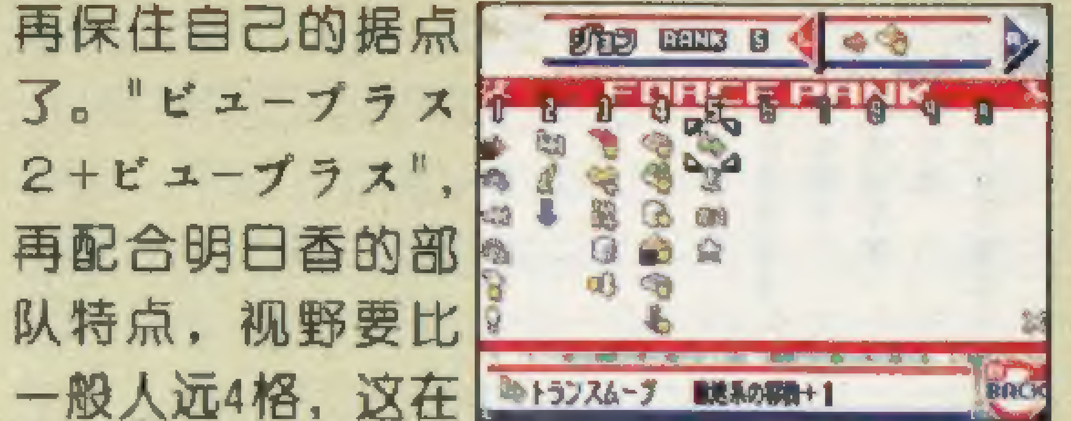
指挥官必须达到或者超过4级以后，才可以装备4项FORCE，并且每项FORCE只允许装备一次，不能重复装备。而等级越高，能够装备的FORCE性能也就越好，具体请看下表：

	1	2	3	4	5	6
RANK1 装备可能	タックル 直接系 攻击力+5%	スナイプ 间接系 攻击力+5%	タックルガード 对直接系 防御+8%	スナイプガード 对间接系 防御+8%	ペイオフ 在攻击时会得到少量金钱	ラッキー 能有幸运伤害
RANK2 装备可能	トランスガード 运输系 防御+10%	パワーオブタワー 指令塔效果+5%	ハイド 隐藏部队 燃料消耗-1			
RANK3 装备可能	サポートスター 队友攻击力+5%	ビュープラス 视野+1	リペアプラス 修理+1	ドミノマーチ 占领+1	プライスダウン 造价-5%	
RANK4 装备可能	ロードスター 在道路中 攻击力+10%	フォレストスター 在森林中 攻击力+10%	シティスター 在城市中 攻击力+10%	マウンテンスター 在山地中 攻击力+10%	マリンスター 在海洋中 攻击力+10%	ハイドスター 隐藏部队 攻击力+15%
RANK5 装备可能	トランスムーブ 运输系移动+1	ミサイルガード 导弹伤害-1	キャノンガード 炮台伤害-2	ストアゲージ 能量槽蓄积变快		
RANK6 装备可能	サポートガード 队友防御+10%	フィールドフリー 平原移动消耗为1	フォレストフリー 森林移动消耗为1	ハイド2 隐藏部队 燃料消耗-2	ゴールド 每个据点每天收入增加100	
RANK7 装备可能	レインスター 雨天攻击力+20%	スノウスター 雪天攻击力+20%	ストームスター 沙尘暴中 攻击力+20%			
RANK8 装备可能	タックル2 直接系 攻击力+8%	スナイプ2 间接系 攻击力+8%	タックルガード2 对直接系 防御+12%	スナイプガード2 对间接系 防御+12%		
RANK9 装备可能	サポートスター2 队友攻击+8%	プライスダウン2 造价-8%				
全RANK 装备可能	ビュープラス2 视野+2	リペアプラス2 修理+2	ドミノマーチ2 占领+2	??? ???	??? ???	

●注：全RANK装备可能一栏需要在完成剧情模式后才可以开启，而???部分则是需要完成HARD难度的剧情模式才有的，由于结稿时笔者还没有打通HARD难度，所以这项暂时无法知晓。这一栏的FORCE开启后，任何指挥官只要达到RANK1，就能够装备这些特殊能力。

FORCE系统大大丰富了指挥官的变化，同一个指挥官装备不同的FORCE，就会有截然不同的效果。而这里面有些FORCE还是相当有用的，如果经过合理搭配而构成COMBO，那效果将会更上一层楼。比如同时装备"フォレストスター+フィールドフリー+フォレストフリー+スナイプ2"，那么擅长远程攻击的比利、弘藏、凯特的火箭炮一方面拥有更加强大的攻击力，另一方面也没有了移动力方面的尴尬。而装备"マリンスター+ハイドスター+ハイド2+タックル2"的话，像麦克斯、莫普这样潜水艇性能本来就出色，这时候不仅大大强化了攻击力，而且持续作战能力的问题也解决了，给对方的海军能带来极大威胁。当然了，有时候FORCE也可以两两搭配，这样好处是更加灵活。如"ドミノマーチ2+ドミノマーチ"，让擅长占领据点的多米诺使用的话，一回合能踩下据点18点，对方如果不想办法把正在占领据点的士兵尽快杀掉的话，那么下回合时很难再保住自己的据点了。"ビュープラス2+ビュープラス"，再配合明日香的部队特点，视野要比一般人远4格，这在2对2时能带来多大优势，大家就尽情想象吧！类似这样的搭配还有很多，这里只是举一些例子说明一下，希望大家也能开动脑筋，构想出最适合自己战术的FORCE组合。《口袋妖怪》中我们需要思考配招，那这里就要思考怎么搭配FORCE了！（笑）





旧的传说仍在继续，新的篇章即将开始！

本作的剧情接续在《高级战争》2代以后，前黑洞总帅地狱波斯死后，黑洞军并没有停止自己的侵略野心，我们的英雄指挥官们以及熟悉的部队，再次踏上了与黑洞军殊死搏斗的历程。除了我们耳熟能详的19位指挥官们以外，每个势力都有新人物登场，并且过去的人物的能力也经过了重新调整，大家务必要重新认识他们啦！

除此之外，本作增加了多种新兵种，地形比起前作也有所增加，这一切带来的就是新的玩法、新的战略，即使是这系列的老玩家，也会沉浸其中不能自拔。关于新人物和兵种等方面的信息，在以后会专门详细介绍。

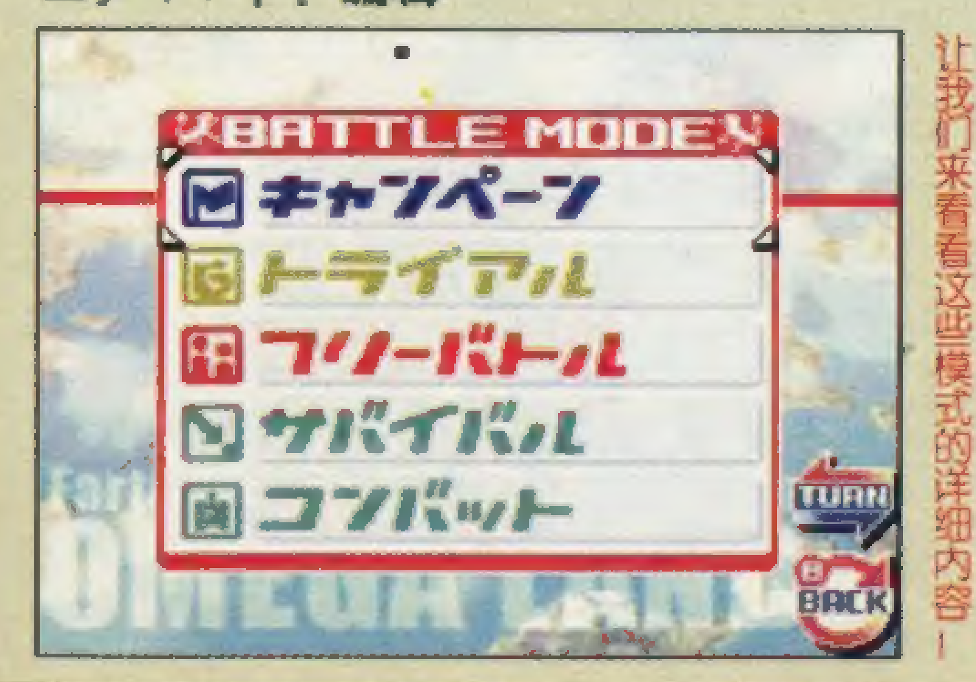
游戏模式介绍

进入游戏后，会看到如图所示的主菜单，本作有5个用来娱乐的游戏模式，分别是：

キャンペーン：剧情模式
トライアル：挑战模式
フリーバトル：自由战斗模式
サバイバル：生存模式
コンバット：战争模式

而在主菜单下按左方向或者右方向键，可以进入系统模式的主菜单，分别是：

ワォーズショップ：商店
ヒストリー：历史记录
シーシン：通信
サウンドルーム：音乐欣赏
ギャラリー：画廊
エディット：编辑



↑图为游戏的模式选择菜单，下面就让我们来看看这些模式的详细内容！

キャンペーン剧情模式

这是历代战棋SLG必不可少的模式，自然本作也不例外。虽然剧情不是本作最大卖点，但对于每个玩家来说，入手了游戏后，一开始要玩的必然是这个模式。首先，这个模式前几关都是所谓的教学关，即使是这个系列的新手玩家，在游戏中得到深入浅出的指导后，也能很快上手，只可惜由于语言障碍，对于大部分玩家来说是个遗憾。其次，普通难度下的剧情模式一般不会很难，但如果想完美地过关，那么

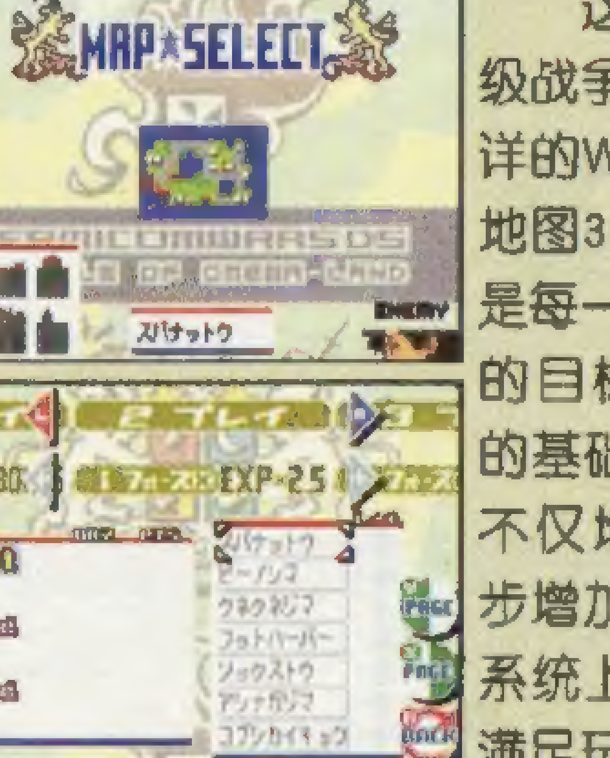


↑剧情模式下会有各色各样的不同情况发生。

↑教学关自然少不了教官MM无微不至的体贴指导。

不经过一番摸索是不可能的。在这个摸索的过程中，游戏的一些基本战略和战术思想，就会根深蒂固地烙印在玩家的头脑中。最后，通关剧情模式是开启一些隐藏要素的基本条件，这也是历代的传统，所以对于很多玩家来说，拿到游戏后顾不上去体验各种模式的乐趣，而是先风风火火地去通关，然后才有机会喘口气，静下心来感受一下不同模式下的乐趣。

トライアル挑战模式



这个模式就是《高级战争》中大家耳熟能详的WAR ROOM，全地图300S的完美评价，是每一个玩家孜孜以求的目标。本作在原来的基础上进一步强化，不仅地图的数量进一步增加，而且在分类和系统上进一步强化，以满足玩家的挑战欲望。

进入挑战模式后可见到如图所示的画面，其中挑战的地图被分为2人、3人、4人以及DS专用这四种，按下L或者R键就可以切换，选择起来相当方便。这比起2代时候一股脑把地图塞在一起显然是要方便多了。其中要注意的是DS专用地图这一项，它的地图是分为上下两屏，玩家需要在两个不同战场同时作战，并且还要相互进行支援。如果《高级战争2》的WAR ROOM模式您已经玩的非常老练，那么建议先去试试这个模式，感受一下NDS平台的全新效果。

除了地图分类以外，大家一定注意到了那个EXPx2.5选项，这是用来设定挑战标准的，标准越高，获得的EXP也就越多。若想尽快培养自己中意的指挥官，那么就去选择苛刻的标准来获取高EXP的回报吧！具体标准和EXP对应是这样的：

经验值	2人/3人/4人地图	DS专用地图
2.5倍	选择1名角色出战，不可装备FORCE	选用1名角色出战，另1名角色由电脑控制，不可装备FORCE
2.0倍	选择1名角色出战，可以装备FORCE	选用1名角色出战，另1名角色由电脑控制，可以装备FORCE
1.5倍	选择2名角色出战，不可装备FORCE	玩家可以控制2名角色分别作战，不可装备FORCE
1倍	选择2名角色出战，可以装备FORCE	玩家可以控制2名角色分别作战，可以装备FORCE

其实这个系统实际上起不到太大作用，因为玩家若想要练级，大可在最简单的地图上反复挑战就足够了，获得的经验值都是一样的。不过同为挑战模式的300S评价，标准不同那么含金量也就截然不同。某些特别困难的地图要取得300S实属不易，那么就看如何利用双人的配合和FORCE的力量，来帮我们圆300S的梦吧！





フリーバトル自由战斗模式

这就是《高级战争2》的VERSUS，也是大家再熟悉不过的。由于设定功能强大，不同的玩家可以找到自己的玩法。想体验配合的感觉，就可以两两结盟去对抗电脑；如果想锻炼实力，那么1人对抗3个结盟的电脑也不是不可以；如果要乱斗的话，无论是三足鼎立还是四方会战，都能够在这个模式中实现。而本作则更上一层楼，在原基础上加入了更多的要素，玩起来更加酣畅淋漓！

在进入战斗模式之前，需要选择"普通战斗"或者"DS战斗"，前者与大家熟悉的VERSUS模式一般无二，后者则是NDS专有的双屏战斗，玩家需要选择2张地图来作为战场，之后和2位电脑对手进行2对2，有点类似于挑战模式中的DS专用地图的玩法。由于可以任意选择不同的地图进行搭配，能够选择的战场数量就成倍增长，很难让玩家失去新鲜感。小小一个双屏却能衍生出如此多的玩法，不禁让人对任天堂的创意肃然起敬。



↑在这里不仅可以任意选择指挥官出战，还可以自由地装备FORCE能力！

选择好地图后一如既往地要选择指挥官以及进行战斗设定。注意在普通战斗模式下，同样也可以进行双人战的，如果不想进行双人战，那么只要把第二个位置留空即可。之后的战斗设定内容更加丰富，还可以选择战场的类型，如荒地、沙漠、雪地等。虽然这对于战斗本身来说并没有影响，不过各具特色的战场看起来还是蛮有趣的。

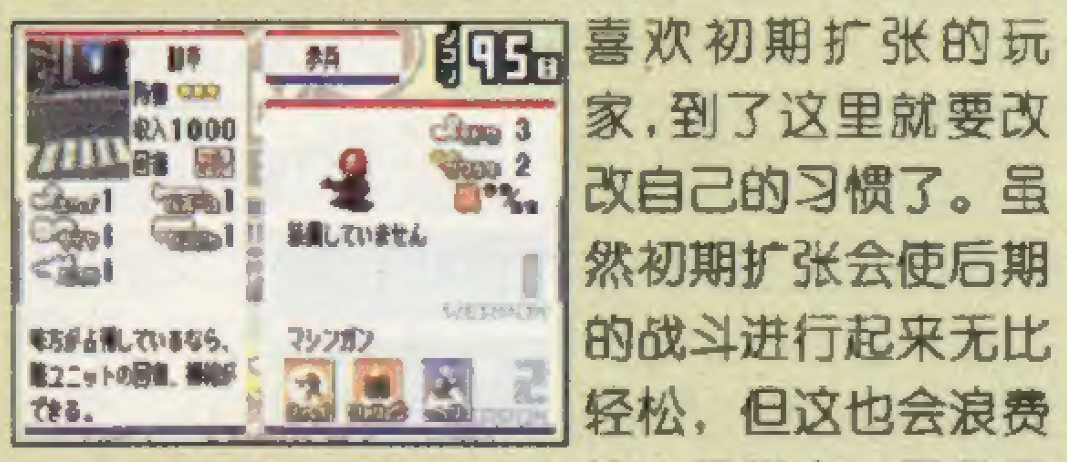
サバイバル生存模式

这是本作新增的一个特色游戏模式，玩家需要在一定限制下逐一通过连续的关卡，最后顺利地通过生存考验。这在格斗游戏中已经司空见惯，但在战棋SLG中却是非常罕见的，玩起来自然也是乐趣无穷。进入后首先需要选择一项条件限制，有金钱限制、回合限制、时间限制三种，每种各有连续11个特色关卡等待着玩家的挑战。



金钱限制是考验玩家理财能力。开始前先给玩家50万资金，看起来是天文数字，可是要知道这50万资金是需要一直用在全部11关中的，平均每关可支配的资金不到5万而已。如果一开始就大手大脚，那到了后几关就会面临手头拮据的尴尬局面。在整个过程中，玩家是不可能获得任何收入的，不仅无法从据点中得到资金补充，连伊万、莎夏等使金钱增加的特技也没有效果，完全断掉了所有财路。并且，上一关生产的部队并不能带到下一关中，这就要求玩家精确的计算每一笔开销，不能有丝毫的浪费。习惯了暴兵量产的玩家到了这里会相当的不适应，不过也没办法，只好改掉原来的坏习惯了。

回合限制是考验玩家对细节的操作。全部11关要求在99回合内完成，也就是说平均每关必须在9回合以内结束。能在挑战模式中拿300S评价的玩家在这里可能不会遇到太多困难，毕竟两者都是为了追求最快的过关速度。同样，一些喜欢初期扩张的玩家，到了这里就要改改自己的习惯了。虽然初期扩张会使后期的战斗进行起来无比轻松，但这也会浪费掉大量回合，显然是行不通的。基本上来说只要注意部队的走位和选择好适当的攻击对象，一般就能在规定时间内完成。由于并没有思考时间限制，经过充分的冷静思考后再行动吧！





↑上屏幕右上角显示剩余回合数。

时间限制是考验玩家的应变能力。全部11关要在25分钟以内完成，平均到每关的时间也只有2分多钟。这对于新手来说是苛刻了一些，在短时间内分析局势并下达指令不是一件容易的事，这得要求对游戏非常熟悉，并能够快速地思考处理问题。注意的是只有我方回合时时间才会流逝，回合切换和敌方行动时，倒计时是静止不动的。但我方查看状态时依然会消耗时间，此时务必要减少这类操作。另外平时喜欢用不同部队来尝试攻击，以择优选取合适的攻击对象的玩家，如果把习惯带到了这里，同样是要吃很大苦头的。由于目标仅仅是为了取胜，所以只要能争取宝贵的时间，即使出现无谓的牺牲也是没有关系的。



↑上屏幕右上角就是显示当前剩余的时间。

生存模式中，玩家每一关的最佳成绩都会记录下来，用来比较对照。同时不断的刷新纪录也是一件荣耀的事情吧！相信这个会和挑战模式一样，成为众玩家不断挑战刷新的目标的！

コンバット战争模式

这个模式非常有趣，妙就妙在它是一个射击游戏。战棋SLG中带有这样一个迷你游戏确实有点让人意外，不过厌倦了反复的思考后换一个这样的游戏来放松大脑，真是一个不错的选择，而像我一样沉迷在这个小游戏中的玩家，恐怕也不在少数吧！

这个射击小游戏有点类似于当年FC上的著名的游戏——《坦克大战》，不过麻雀虽小五脏俱全，在系统方面它表现的相当严谨。首先玩家需要从良、麦克斯、多米诺三位《高级战争》系列的主角中选择一名开始游戏，他们三人各有特点，就像在SLG中那样，良擅长回复、麦克斯擅长攻击而多米诺则有卓越的占领城市的能力。当然，随着隐藏要素的开启，能够选择的角色会更多。选择好指挥官以后，就要开始组建部队了。起初有20000G资金，可以用来购买自己需要的兵种。

SLG中的各类兵种并没有在这里得到完全再

现。兵种一共有4种，分别是炮兵、侦察车、轻坦克和自走炮四种，它们性能各有所长，请参看下表：

	炮兵	侦察车	轻坦克	自走炮
攻击力	★★	★	★★	★★★
连射力	★★	★★★	★★	★
移动力	★	★★★	★★	★
占领速度	★★★	★★	★	★
价格	1000G	3000G	5000G	6000G

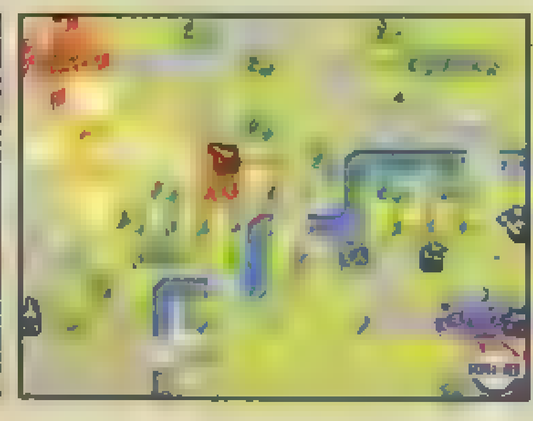
当然了，表格上的数据并无法完全反映兵种的全部实力，就比如说自走炮看似性价比不高，但问题是它能够进行范围攻击，在某些场合中相当有效。购买完兵种后就可以出发，来到这个迷你游戏的世界中。

就和《坦克大战》一样，玩家所组成的部队从自己的本部出发，目的是全歼敌方部队或者是占领敌方本部。不过一次只能派出一个兵种，阵亡后下一个兵种就会继续出发。利用十字键来控制移动方向，而A键或者点击触摸屏可以用来进行射击。这里推荐点击触摸屏，因为它可以来调节细微的射击角度，这是按键所做不到的。消灭敌方部队后会使能量槽上升，集满后按下L键就可以发动BREAK特技，依据指挥官的不同而有不同的效果。此外，消灭敌方部队或者击毁山地地形，有可能打出来道具，有回复HP、无敌、爆弹等等，和《坦克大战》真是如出一辙。

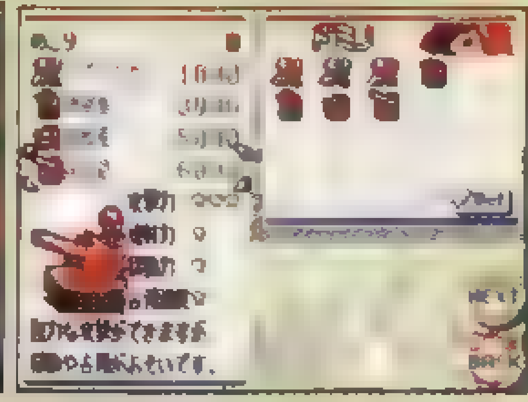
由于一开始组建的部队需要连续闯过很多关卡而无法中途再补给，因此可持续作战是非常必要的。兵种站在己方以外的据点上就可以占领，视占领速度需要花不同的时间才能成功占领变为己方据点。站在己方据点上可以不断回复HP，而如果占领了地图上的工厂的话，那么就可以获得一个占领该工厂的单位，就像是奖命一样。总之，虽然这个迷你游戏看似简单，但玩起来不能有丝毫马虎，也是多人联机时的优秀选择。

这个模式通关一次后，可以在商店购买剩余的数位指挥官，以及难度更加恐怖的困难模式和死亡模式。不知道如果再成功通过困难和死亡模式，又会有什么新要素出现呢？









ワォーズショップ商店

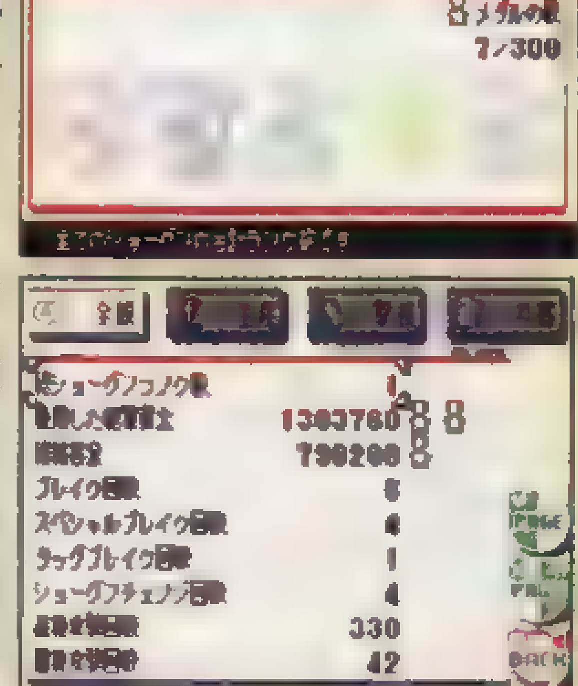


这也是系列的传统模式了，在剧情模式、挑战模式、生存模式等获得的分数，可以用来在这里购买各种商品。这些商品大部分是各种各样的对战地图，还有一些满足某些条件后而开启的隐藏要素，如隐藏指挥官、隐藏模式等。此外，和日版《高级战争1+2》联动后出现的新要素，同样也是要在这里购买的。不过由于好东西实在太多，要是没有努力挣钱的话，口袋里不一会就会空空如也，相信挣钱并购买商品这个过程，就会占用玩家大量的时间吧！

ヒストリー历史记录

这里忠实地记录了玩家各项成绩，一共有100项，详细程度令人瞠目结舌。一共有4类不同记录，分别是全盘、生产、击破、兵器。全盘就是进行游戏时的一些基本信息，如游戏时间、总回合数、游戏时各类行动的次数，等等。生产就是记录玩家各类兵种所生产的总数，而击破则是打倒对方的兵种的总数。兵器这一栏都是和一些特殊设施有关，如击破炮台、再生塔的次数等等。

当然，仅仅这样可能没什么意思，细心的玩家在主菜单处会发现一项数据——メダルの数：XXX/300，XXX表示当前获得的奖章数量。这些奖章的获得条件，是和历史记录的数据有关系的。如图所示，某些记录的后面会有奖章标记，这就说明这项记录已经达到了获得奖章的标准，要想获得全部300枚奖章，那么只要完成所有记录的相应标准应该就可以了。以"使用した总军资金"这项为例，当使用的资金超过50万G时，可以获得1枚奖章；达到100万就会出现第2枚奖章，将光标移至奖章处就可以看到得到该奖章所需要的必要条件。这个奖章收集系统无疑又会谋杀玩家大量的游戏时间，但不知奖章的收集程度会和游戏的隐藏要素有何关系呢？



シーシン通信

该系列最大的乐趣之一就是联机对战，本作岂能例外？而借助NDS的强大机能和硬件优势，本作通信功能更加完善和方便，那就一起来看看吧：

普通战斗：使用普通的地图进行对战，最多可以4人同时进行，需要人手各有1卡。

DS战斗：使用双屏幕地图进行对战，规则与自由战斗模式中的"DS战斗"完全一样，最多只能2人游戏，需要人手各有1卡。

地图交换：交换自己制作的地图。

战争模式：最多8人进行的战争模式联机，也就是那个迷你射击游戏，需要人手各有1卡。

下载：可以无线传输战争模式的试玩版，用来实现1卡多人的战争模式联机。

短信息：在这里可以查看并编辑短信息，之后在联机时就可以通过快捷键发送给朋友，便于商量战术策略。只可惜只能输入日文假名和数字。

サウンドルーム音乐欣赏

完成剧情模式后，在商店中购买就可以开启这个模式。顾名思义，这里是来欣赏游戏中BGM的模式。一共有67首曲子。

ギャラリー画廊

同样是完成剧情模式后，需要在商店购买才能够开启。这里可以欣赏到游戏中的各种图片。一共有41张图片。

エディット编辑

这里有3个选项，分别是编辑指挥官颜色、制作地图、更换壁纸三种。编辑指挥官颜色就是同前作一样，每个CO有8种不同的颜色可供选择，只是本作依然不能够自己调色进行DIY，实在是非常遗憾；制作地图继续发扬前作的优良传统，可以DIY出自己个性化的地图来，并且由于可以利用触摸屏操作，制作和修改起来更加方便，但可惜的是这次依然只能保存3张地图，显然是无法满足众DIYer的需要的；更换壁纸就是能更换主菜单下的背景，新的壁纸需要在商店中购买。

高级战争·DS流程攻略

《高级战争》是SLG中不可多得的精品之作，虽然游戏的乐趣是在于联机对战，但剧情模式部分也是游戏中的一个重要部分。由于本作也是出自IS之手，所以在剧情模式方面可能给人感觉有几分《火炎纹章》的影子。不过火纹等SRPG更加注重对角色的培养，战略性是第二位的；而该系列基本上没有能力和升级要素，全凭玩家利用娴熟的操作和兵种的合理搭配来克敌制胜，战略性显然更高。究竟哪一种风格更合玩家的口味，还是因人而异的。

操 作 说 明

该系列的基本游戏方法是积累资金去生产部队，然后指挥部队去破敌，熟悉《星际争霸》这类RTS游戏的玩家对此一定不会陌生。此外，玩家操纵的指挥官可以使用一种叫做"BREAK"的必杀技强化部队的能力，用来扭转局势。本作中加入了一个FORCE系统，玩家可以让自己等级较高的指挥官装备合适的FORCE，从而提高能力来降低过关难度。提升指挥官的等级也非常简单，只需要在"挑战模式"下选择经验值最高的挑战标准，反复打上几遍就能很快提升等级。下面是一些游戏中的基本行动指令说明：

◆**占领**：使用士兵系部队来到中立或者敌方据点位置时，就可以选择"占领"这个指令。据点耐久力有20点，士兵每次占领就会降低据点的耐久度，降低程度与占领士兵的HP有关。1个满血的士兵要占领据点，需要2回合。

◆**攻击**：使用可攻击的部队对自己攻击范围内的敌方部队发起攻击，部队HP变为0即被消灭。注意攻击分为直接攻击和间接攻击两种：直接攻击都是近距离攻击，可以移动后攻击敌方，在攻击时也会受到来自敌方的反击；间接

攻击都是远程攻击，不可以移动后再攻击，但在攻击时也不会受到敌方的反击。

◆**补给**：运输车专用指令，来到自己部队周围时，可以选择这个指令，补给后可以一次回复运输车周围4个单位的所有弹药和燃料。此外每回合开始前运输车也会自动进行补给。

◆**合流**：将一个部队移动到另一个受伤的同种部队位置上，就可以选择“合流”。合流时双方的HP、弹药、燃料都会相加，超出上限的HP部分会依据造价而折算成资金收入。

◆**搭载**：将一个部队移动到有运输能力的部队位置上，选择搭载可以进入这个运输部队内。这样可以借助运输部队的高移动力来方便行动。

◆**降车**：搭载有部队的运输单位可以选择将搭载的部队释放出来，释放的位置只能是运输单位周围4格，并且还是搭载的部队必须能够移动的地形上。

◆**もぐる**：潜水艇专用指令，选择这个指令后可以下潜至水中，不会被对方发现，也只能受到来自潜水艇和护卫舰的攻击。但下潜的过程中每回合要消耗更多的燃料。

◆**かくれる**：隐形战机专用指令，可以使自己隐形不被敌方发现，也只能受到来自战斗机和隐形战机的攻击。但隐形的过程中每回合要消耗更多的燃料。

◆**修理**：修理船专用指令，来到自己受伤的部队周围时，选择使用这个指令，就可以回复受伤部队1点HP，只是要花费相应的资金。

◆**爆发**：巡航导弹专用指令，爆发后自己消失，并给予周围部队5点HP伤害。

◆**送る**：双屏作战时，将部队移动到本部或者是生产据点，就可以将部队送往上屏幕的战场。

◆**待机**：结束该部队本回合的行动。以上这些行动指令，也都会使部队变为待机状态。

地图菜单说明

●**出击准备**：在战斗开始前出现有这个选项，可以选择自己需要出战的指挥官，并且给指挥官装备上相应的FORCE。

●**ショーグン**：可以查看敌我双方指挥官的资料。

●**作战**：可以设定查看战斗时的功能。

●**状况**：查看当前的战斗信息，比如战斗的回合数，敌我双方占据的据点数等信息。

●**胜利条件**：在剧情模式下可以查看每关各自不同的胜利条件要求信息，同时败北条件有时候也会包括在内。

●**部队**：可以查看当前敌我双方每个部队的详细信息。

●**ルール**：查看当前战斗时设定的规则，只有自由战斗模式下才有这个选项。

●**ヒント**：查看对于战斗的提示信息，只有生存模式下才有这个选项。

●**おまかせ**：可以设置上屏战斗是由电脑操作还是玩家亲自动手，在剧情模式某些场合会出现。

●**CP**：设定我方电脑盟友的思考方式，有平均、注重攻击、注重防御、不顾一切的攻击四类。

●**ブレイク**：使用指挥官的必杀技，在能量蓄满时就会出现。根据所蓄能量多少，有BREAK、SPECIAL BREAK、TAG BREAK三种。

●**システム**：可以在游戏中进行一些系统设置，分为移除单位、认输投降、BGM开关、动画开关、退出地图等选项。

●**セーブ**：存档。

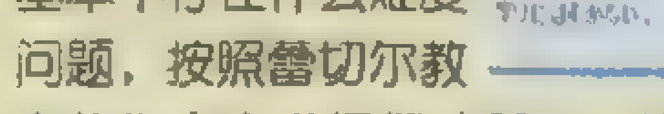
●**チェンジ**：在双人战中才会出现，交换指挥官并结束本回合，可以在下回合换成另外一个指挥官来指挥部队。

●**终了**：结束本回合。

●**出击する**：在战斗开始前，设定好指挥官后选择这个指令，就可以开始战斗。

剧情模式攻略

STAGE C1：若きライオンたち



出战：约翰

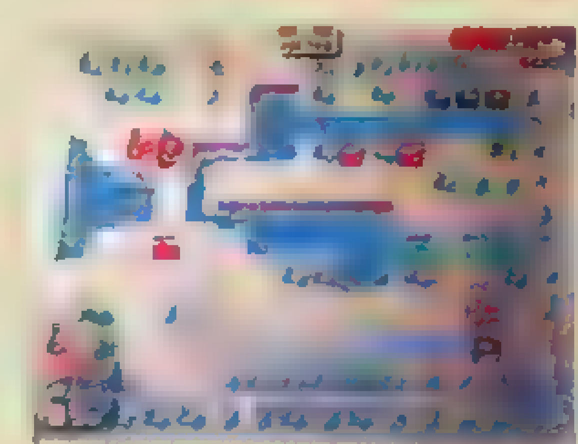
对手：蕾切尔

胜利条件：敌全灭



由于是练习关，基本不存在什么难度问题，按照蕾切尔教官的指点去进行行动即可，注意合理利用地形优势来减少自己受到的伤害。

STAGE C2：[illegible]



出战：约翰

对手：基波

胜利条件：敌全灭

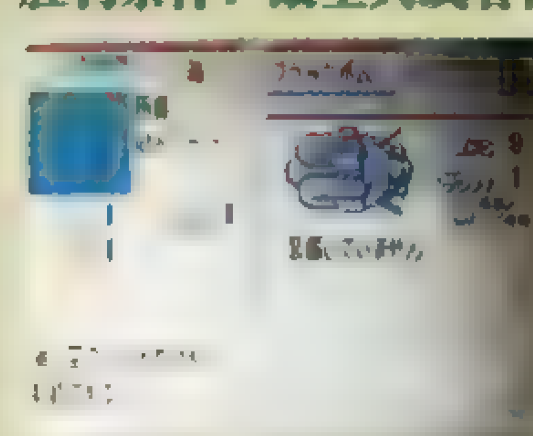
黑洞军团再次来进犯，不过对手基波实力很弱，全部部队也只有三个轻坦克，利用我方两座自走炮就足以解决，要注意自走炮的走位，使得它的射程覆盖到对方下回合将要移动到的位置上。此外还要在蕾切尔的指点下将HP为1的步兵送上运输车来进行保护，虽然它呆在那里一点危险都没有……

[illegible]

出战：麦克斯

对手：凯特

胜利条件：敌全灭或者占领敌本部



这次的对手是黑洞军团的天才少女凯特，一上来她就带来了自己的新发明——巡航导弹。巡航导弹可以对范围内的部队造成很大伤害，而且我方的武装直升机部队既无法击毁巡航导弹，也无法逃脱它的追击。不过可以利用电脑的AI弱点，将三架武装直升机按兵不动，两架靠前一点的直升机去协助上方的防守，这样，电脑的巡航导弹就会去攻击我方那三架直升机，而协助防守的直升机不会受到任何影响，不要忘了让受伤的直升机及时合流参与防守。此外，要利用运输直升机运送一个炮兵向对方本部移动，目的就是为了占领对方本部而不是去全灭敌方。有了武装直升机的协助，上方的防守变得极其简单，武装直升机对陆军的绝对优势，在这一话中可以明显体会到。

[illegible]

出战：蕾切尔

对手：基波

胜利条件：30分钟内敌全灭。



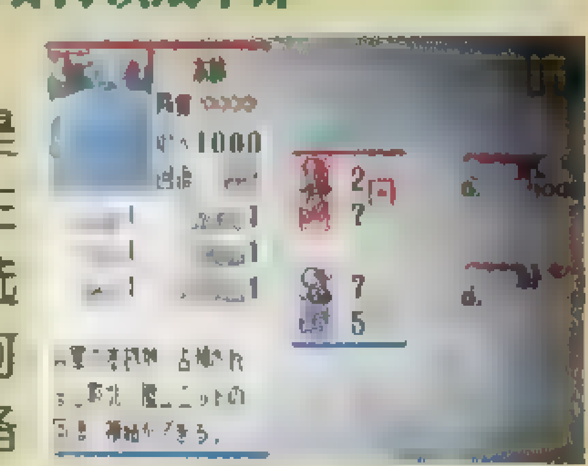
首次出现限定时间关卡，不过大家根本不用慌张，时限是30分钟，我们连1分钟都用不了就能过关了。首先利用火箭炮和轻坦克消灭对方中央的轻坦克，然后再利用导弹车消灭掉对方的直升机，剩下三架飞机，由三辆一人一个解决好了。基波最多利用轰炸机再挣扎一下，然后第二回合就会面临全灭的命运。

[illegible]

出战：玩家自选

对手：恰卡

胜利条件：敌全灭或者占领敌本部



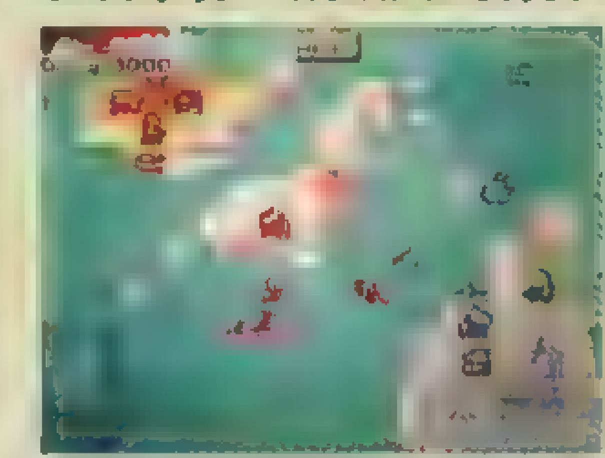
恰卡首次登场，不过和基波一样都是实力不济。本关最主要意义是首次可以选择指挥官出战，并可以在这时候装备FORCE。一开始出战的虽然只有两个炮兵，但我方可以生产部队，所以还是没有什么难度。下方的敌人用一辆轻坦克足以解决；上方敌人的重坦克也不难办，可以利用轻坦克+自走炮的组合轻松搞定。两名炮兵可以借助山地的优势伺机而动。

[illegible]

出战：伊万

对手：凯特

胜利条件：敌全灭或者占领敌本部



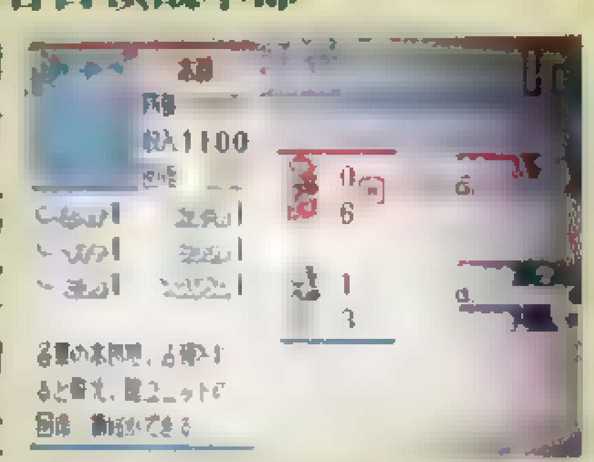
本关是首次进行海战，算是海战的练习关。首先用火箭炮和战舰的远程攻击先干掉对方的护卫舰，接下来让武装直升机去袭击对方的火箭炮，潜水艇前进并下潜，布好阵型等待对方落网。此外左上角的运输船也要开动，把装载步兵的运输车和轻坦克都慢慢运到右下角的岛屿。第二回合对方全军前进，可以先利用运输船来探测到对方潜艇的位置，然后用护卫舰重创潜艇；我方的潜艇则配合武装直升机，去袭击对方的战舰。基本上这样就可以让对方丧失战斗力，接下来再怎么打就无关大局了。

[illegible]

出战：莎夏

对手：恰卡

胜利条件：敌全灭或者占领敌本部



玩家广为关注的新角色，也就是伊万的姐姐莎夏终于正式登场了。本关是首次出现的雾战，敌方的远程部队很可能埋伏在森林中，玩家务必小心翼翼的前进。首先利用步兵占据山头来发现隐藏在附近的自走炮，利用轻坦克和直升机先解决；接下来让侦察车作

开路先锋，躲在森林里拓宽视野。后面的大部队缓缓前进，注意保护好自走炮和火箭炮。只要摆好阵型层层推进，就可以兵不血刃地全歼所有敌部队。这关难度还是很低的。

STAGE08: タンクバトル!

出战：玩家自选
对手：基波&凯特
胜利条件：敌全灭或者占领敌本部



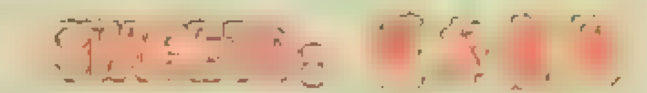
本关首次出现管道炮，这个单位与火箭炮一样拥有优秀的射程，只是只能在管道上行动。一开始需要生产1个轻坦克去干掉这个管道炮，同时两个工厂双管齐下的生产步兵，去占领中部两侧的工厂。占领了工厂后一切就好说，不断的生产侦察车+轻坦克，去扫荡下方的敌基地吧！

STAGE09: 忘れられない思い

出战：玩家自选
对手：恰卡&凯特
胜利条件：先摧毁空中要塞，再摧毁再生塔



这一关首次出现有双屏战斗的场面，上屏是高空作战，玩家不能进行控制，只能够控制下屏主战场。下屏战场一直在刮沙尘暴，会让远程部队射程-1。建议上屏的指挥官设为麦克斯，因为他的空军攻击力很强。最好能把电脑思考的方式设为注重防守，这样可以避免一些无谓损失。开始后首先要将战斗机送往上屏，下屏留1架就足够了。另外中间的我方工厂不要去生产部队，因为上屏的空中要塞没有击毁时，这里会不停地遭到导弹袭击。下屏敌军战斗力不强，我方缓缓推进即可。等到上屏的战斗胜利后，两名指挥官就可以会合一处，并无条件地蓄满两人的能量槽。这时候就尽情地用TAG BREAK去扫荡敌军吧！注意本关的胜利条件仅仅是摧毁敌人的再生塔，利用TAG BREAK的二次移动效果能很轻松的解决问题，节省下大量时间。



出战：玩家自选
对手：坎迪尔
胜利条件：敌全灭或者占领敌本部



这次的对手换成了黑洞军团的大姐头坎迪尔，虽然她已经年老色衰，但是似乎对自己的容貌仍然十分在意。言归正题，本关出现的新单位是修理船，可以用来补给修理部队，不过修理的时候自然要花钱。坎迪尔虽然作为对手，但却为我们现场演示了修理船的使用全过程。本关难度不大，注意上方桥头的合理防守，而运输船装载一个步兵和炮兵，来到右下角的敌基地准备占领，潜水艇则一直前进，消灭对方的战舰。注意桥头右方的中立城市一定要占领，因为这里有隐藏的研究室地图，可以使我们进入隐藏关。以后出现的研究室地图都是这个作用，就不再重复了。

STAGE11: ロードランナーズ!

出战：玩家自选
对手：基波&恰卡
胜利条件：敌全灭或者占领研究室

如果在第10话没有取得研究室地图的话，本关就不会出现。这一关难度比较高，虽然我方有地形优势，但无奈敌方部队数量实在太多了，所以只能龟缩起来防守，不要去指望全灭敌军。开始后红方兵分两路，运输车运输步兵前往上方的研究室，并带一些部队护航；其余部队摆好阵型，用重坦克堵住通道，远程部队在后面放冷枪。蓝方也是如此，运输船运送步兵一路向右，直奔右下角的中立机场，其余海军部队调整好位置，用战舰不停地炮轰敌军。要注意杀伤敌军并不是目的，我们应该去拖延下方的敌军，而主要精力放在上方研究室的争夺上。过多地杀伤敌军会加速敌方能量槽的蓄积，当他们用合体技的时候，我方想不损失都难。所以，看到敌方的高级兵种先不要急着开火，因为它们并不能及时构成威胁，反倒是一些能远程攻击的应当优先消灭。上方的研究室也有一部分敌方守军，但是军力薄弱，红方应集结好突击队，一次拿下。此外，莎夏的BREAK能削减对方的能量槽，在这一关非常有帮助，可以延缓敌方使用合体技



进行扫荡的时间。只要这些要点都注意到的话，那么敌方大部队还没能展开屠杀时，我方已经成功占领了研究室。完成本关后，我方可以开发修理船。

STAGE12: イクスマの巨ゾウ

出战：蕾切尔&玩家自选
对手：弘藏&山本
胜利条件：敌全灭或者占领敌本部



本关是与弘藏和山本二人组进行的一次演习，下屏幕的指挥官强制为蕾切尔，上屏幕可以由玩家自己选择，建议选择麦克斯或者约翰。难度很一般，只是要注意上屏幕的部队缺乏对空力量，所以要我方不断地为上屏输送对空战车，三辆一般就足够了。下屏战斗的要旨是抢占地图中央的工厂和导弹基地，占据中央的有利位置。等待上屏的战斗一结束，基本上下屏的战斗离胜利也不远了。战胜了弘藏和山本后，他们就会加入我方队伍。

STAGE13: 白銀の戦

出战：玩家自选
对手：坎迪尔&基波
胜利条件：敌全灭或者占领敌本部



标题的名字就表明这一关是白雪皑皑的战场，从第三回合起就开始下起皑皑白雪，注意本作下雪的天气只会加速燃料的消耗，不再影响移动力了。左上角的红方应努力生产步兵，努力抢占地图中央的三座黑洞军的指令塔，以削弱黑洞军的实力。然后生产两辆运输车，一辆走左下角通过，去占领那里的中立工厂；另一辆则奔向右上角，去占领右上角的中立城市，因为这里有研究室地图。右下角的蓝方同样以扩张为主，要尽快抢下基地附近的机场和上方的工厂，然后用武装直升机+轻坦克+自走炮的立体组合来打击对手。当然了，没遇到什么抵抗的红方手头非常宽裕，当占领了左下角的工厂后，去生产最贵的新型坦克，配合蓝方剿灭黑洞势力吧！

STAGE14: ブラックホーム争奪戦

出战：玩家自选
对手：凯特
胜利条件：敌全灭或者占领敌本部

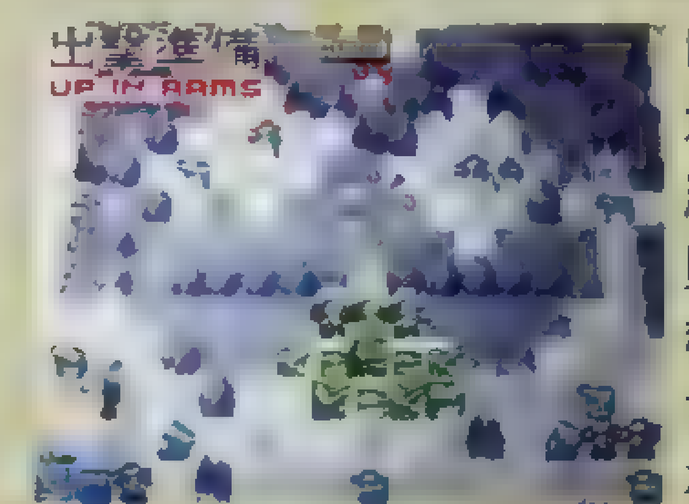
又是一个隐藏关，前提条件自然是拿到研究室地图。地图两旁的众多被管道包围的巡航导弹让我们眼红，如果全部都用上的话，基本上就能把敌方的部队踏平了。右边的洲际导弹处在海岛上，只能使用武装直升机来尽早打开缺口，推荐使用攻击力强的麦克斯来完成。另外不要忘了占领左下角的两座指令塔，让运输车运送一个步兵就能完成任务了。其余大部队慢慢推进，顺便把左边的巡航导弹也一并“解救”了。敌方部队虽然多，但很难冲破我方精心设计的防线，而等到洲际导弹周围管道的缺口被打开后，配合洲际导弹的轰炸，我方大部队也正式展开屠杀。完成本关后，我方可以开发洲际导弹。



STAGE15: グリーンヒル大急襲

出战：玩家自选
对手：彼托曼&汉娜
胜利条件：15回合内敌全灭或者占领敌本部

陆军怪物巨型坦克在本关中登场，这次和GREEN EARTH展开的演习作战，主要也是为了试验巨型坦克的作用。一开始GREEN EARTH的大部队会在山谷中被我军的远程部队伏击，但无奈彼托曼对间接攻击的防御太高了，再加上独有的指令塔防御加成效果，使我们的“围剿”进行得并不顺利。由于地图上有迷雾，对我方远程部队影响颇大，建议用来伏击的蓝方指挥官，务必要装备一个提升视野的FORCE。本关限定15回合内占领敌方本部或者全灭敌军，地图上方的红方就是要多生产步兵占领城市去扩张，然后尽早造出来装甲部队在山谷出口的中央城市进行防守；用来伏击的蓝方则是要安排好远程部队的位置，并让侦察车和站在山地的炮兵随



时为远程部队拓宽视野。远程部队优先攻击的对象依然是对方的自走炮，因为它能够攻击到我方，而其他的辎重部队则应该放在第二位攻击。蕾切尔的SPECIAL BREAK在这里作用相当突出，三枚导弹攻击下去，对方的大部队基本上就奄奄一息了。为了节省时间，蓝方事先要埋伏好一个炮兵，等GREEN EARTH大部队都向上进发时，让他再悄悄地去占领敌本部。完成了本关后，彼托曼和汉娜也正式加入了我军阵容。

STAGE16：雪中の追跡者

出战：玩家自选
对手：霍克
胜利条件：摧毁地图左侧的三座炮台。

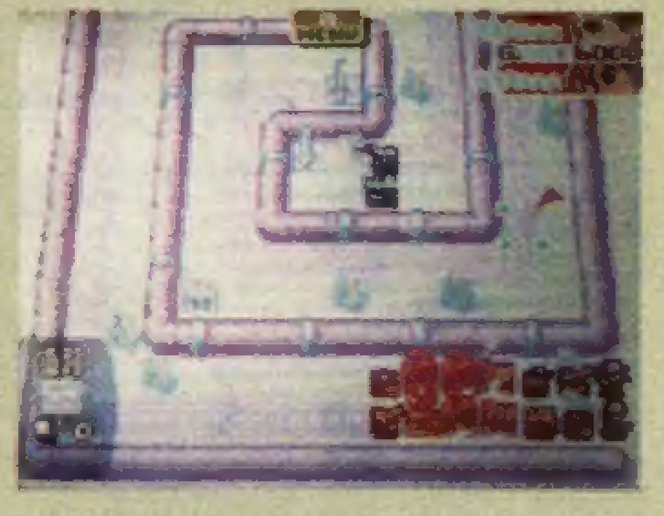


这次要迎战的对手是气度不凡的霍克，我军的出生点被管道三面包围，另一面则是海洋，可以说是防守的绝佳地形。不过，对方远程部队颇多，尤其是移动力高的管道炮最为讨厌。这时候就可以让抵抗远程部队的彼托曼在这里一显身手了！我方一开始要抓紧打开上方管道的缺口，占领上方的工厂来生产部队，此外左下角的导弹基地和右下角的岛屿也不能放过。右下角的岛屿上的城市有研究室地图，请务必占领。两辆重坦克可以去左边打开管道缺口，击毁黑洞军那三座炮台。其余的远程部队可以全线压上，协助上方的防守。霍克的部队实力很强，如果有巨型坦克来协助防守可能会轻松一些，但正常的时候当敌方部队杀来时，我方是没有足够的资金去开发巨型坦克的。这时候有个小诀窍，就是当霍克使用必杀技削减我方HP时，我们可以将两个受伤的部队合流，多余的部分就可以折化为资金，正好足够生产巨型坦克。当然，给指挥官装备相关的FORCE，或者利用伊万或者莎夏的能力积累金钱，也是可以的。解决了防守问题，我方那两辆重坦克就可以安心地拆除炮台了。

STAGE17：スパイラルガーデン

出战：玩家自选
对手：坎迪尔
胜利条件：率先占领15座据点

又是一关研究所地图，这次的地形非常曲折，被管道分成了一个“回”字形。在如此狭窄的通道中，步兵+侦察车+轻坦克+自走炮这样的组合非常有威力，选择车辆部队强的汉娜或者约翰作为指挥官都很不错。注意敌人的管道炮，虽然数量不多，但在这样的地形下比较讨厌，大家一定要不惜代价先将它们干掉。此外，“回”字中心部队有导弹基地，别忘了派步兵去启动导弹。利用远近结合推进的方式虽然很花时间，但是在这里的确是非常有效的。取胜后我方可以开发管道炮。



STAGE18：希望のきざし

出战：玩家自选
对手：基波&恰卡
胜利条件：摧毁空中要塞后，再摧毁海上要塞

这是第二次有高空战场的双屏战斗，并且在本关中出现了两种新武器——航空母舰和隐形战机。前者对空效果不错，但主要意义还是运输空军；后者虽然攻击力不如轰炸机，但是隐形后不惧怕地对空炮火的威胁，在这一关将起到至关重要的作用。上屏幕的指挥官最佳人选依然是麦克斯，不要忘了把思考类型设为注重防御。战斗开始后，首先将自己的战斗机送上高空支援战斗，最多3架就够了，其他部队先击毁下方的管道接口，用来解救被围困的三艘航母。同时部队排好阵型，尤其是做好应付战斗机的准备。接下来先把敌方飞来的战斗机优先干掉，然后尽可能的先击沉围困航母的敌方护卫舰，尽可能地让航母装载的隐形战机投入战场。此外，不要忘了生产一些修理船用来补给海军和空军的燃料。

上屏的战斗依然毫无悬念，以麦克斯的能力，很快就能解决高空战场的空中要塞。两人合流后就可以无条件蓄满能量，把隐形战机和轰炸机的位置安排好后，就可以发动TAG BREAK了！2次移动的作用实在是显著，如果玩家对空军的位置安排合理，那么在TAG BREAK的2次移动过程中，不仅可以来得及解救右边的航空母舰，



使它放出自己搭载的隐形战机，而且利用原有的空军和刚刚放出的隐形战机，在这1回合内就能够摧毁敌方的海上要塞！

STAGE19：黒い来访者

出战：玩家自选
对手：坎迪尔&凯特
胜利条件：敌全灭或者占领敌本部



本关中敌方出现了一个新兵种——地狱利乌姆，它虽然移动力慢，但是防御极高，并有将任何部队一击必杀的能力，标题“黑い来访者”指的就是它。不过这东西虽然连新型坦克都不怕，但步兵却是它的克星，在以后的关卡中这种单位还会经常出现，大家务必要记住这一点。由于是雾战，红方行军时可以多多利用密集的森林地形来设置埋伏，静待对方部队的到来；而蓝方也千万不要冒进，远程部队一定不能缺少保护。上下两支部队都是这样缓缓推进，等对方气势汹汹地杀来时，就可以以逸待劳发动一次有效率的攻击了。需要注意的是下方的森林里隐藏着一个地狱利乌姆，所以千万不要冲得太快，免得和它撞个满怀。由于它有一击必杀的能力，所以要想保证没有损失，在一回合内要不惜一切手段将它解决。

STAGE20：ヘルリウムパニック

出战：玩家自选、霍克&凯特强制出击
对手：恰卡
胜利条件：敌全灭或者占领敌本部



黑洞军的霍克和凯特陷入了地狱利乌姆的重重包围中，形势紧急，而我军为了大义也冰释前嫌，派出大部队去解救二人。本关可以说是对抗地狱利乌姆的练习关，虽然满地图黑压压的一大片看起来很吓人，但因为它们一次只能移动1格，所以根本是徒有其表，很难伤害到我军。由于远程部队在本关受到沙尘暴影响，射程降低，再加上间接攻击对地狱利乌姆的效果几乎可以忽略不计，所以远程部队还是避开地狱利乌姆，直奔对方老巢吧！要想无伤害的消灭地狱利乌姆，就要找到一个落单的，使用强力兵器四面包围攻击它，基本上能保证一回合消灭。如果它们还是成群结队的，那么就要有目的地使用一些部队将它们引离开来，然后再各个击破。总之，这一关是一场迂回与包围的游戏，耐心地把敌人全灭吧！霍克和凯特被解救后，从此就会加入我军的队伍。

STAGE21：再生の塔

出战：玩家自选
对手：坎迪尔&基波
胜利条件：摧毁所有的再生塔。



本关一开始的敌军数量非常庞大，但都只有1点HP，可是随着再生塔的不断补充，它们会很快的恢复战斗力，对我方来说是一个很大的威胁。所以我军要兵贵神速，在最短的时间内消灭更多的敌军，或者是直接摧毁掉再生塔，使敌军无法回复HP。如果可能的话，尽量给指挥官装备移动力消耗降低的FORCE，使所有部队能够尽快前往战场。由于敌军实在是太多，根本没可能短时间内杀光，所以总会有一些敌军仰仗再生塔的效果向我方发起袭击。所以，在选择攻击对象时，务必要考虑好先后顺序，威胁性小的部队暂时留着不杀，而重坦克、火箭炮这样的辎重单位，绝对不能给它们喘息之机。地图下方的工厂和导弹基地没必要去占领，因为实在是太花时间了。

STAGE22：ブラッククリスタル

出战：玩家自选
对手：坎迪尔&恰卡
胜利条件：50分钟内开启所有导弹基地来摧毁卫星后，再摧毁巨型再生塔。

我方有3个势力共6名角色可以出战，被管道分割成了彼此不相连的三部分。红方一开始要面对黑洞军的猛烈攻势，尤其是无坚不摧的巨型坦克，建议生产武装直升机配合重坦克和自走炮来进行对抗；另一方面要抓紧派兵前往导弹基地，以免被敌人抢先。蓝方承受的压力比较小，仅需要利用轻坦克+自走炮解决掉敌方冲上来的



重坦克，然后用修理船输送步兵前往下方的导弹基地；另外有钱的话就生产一艘战舰来炮轰地图上方的巨炮，为我方的进攻扫平障碍。绿方也没有受到什么抵抗，只是要注意守护好下面的三座导弹基地，坎迪尔和恰卡很可能利用TAG BREAK在一回合内飞快地冲到导弹基地使我方GAME OVER，所以万万不可掉以轻心。拿下所有的导弹基地后就可以摧毁卫星，而这时红方也挺过了最困难的时期，与绿方合力对黑洞军的主基地发起冲击吧！

STAGE23：黒い野望を打ち砕け

出战：玩家自选
对手：坎迪尔&维普
胜利条件：敌全灭或者占领敌本部



BLUE MOON的老大维普居然是敌人？原来是被黑洞军精神控制了。这一关仍然是三打一，多米诺、比利、明日香、伊格尔也纷纷加入了我军队伍，可用的指挥官更多了。建议上方的蓝军选择指挥官为比利和伊格尔，下方为汉娜和麦克斯，中央的红军不限。敌方部队虽多，但是被管道阻截行动非常不便，我方可以利用这个地利优势，用远程部队在后面狠狠地开火，等到敌方打开了管道缺口后再一拥而上全歼敌军。本关基本没有什么难度。

STAGE24：泥中の反击战

出战：玩家自选
对手：基波&莫普
胜利条件：敌全灭或者占领敌本部

笔者认为这是剧情模式中难度最高的一关。首先从第三回合开始会一直不断开始降雨，使得本来就多森林的地形更是一片漆黑，给行军和选择目标攻击带来了很大困难；其次，本关主要是利用初期配属部队攻击，能够生产部队的机会并不多，



而莫普的SPECIAL BREAK又在不停地消耗我方的HP和燃料，使我方全军几乎都是伤痕累累、弹尽粮绝；最后，对方军力实在强大，陆地上有多的吓人的火箭炮和重坦克，海上又有一支颇具规模的海军，应付起来非常辛苦。如果有条件的话，最好给指挥官装备提升视野和减少移动消耗的FORCE，如果指挥官级别还不够，那至少也要带上明日香，利用她的能力来拓宽视野。上方的部队应多利用森林地形防守，并最好能先占领地图中央的工厂；下方的部队则不要冒进，乖乖的在基地附近防守，并派出运输船输送步兵，去占领右下角的指令塔和港口。总之，这会是一场相当艰苦的战斗，做好心理准备吧！

STAGE25：双头山の攻防

出战：玩家自选
对手：恰卡&菊池
胜利条件：18回合内敌全灭或者占领敌本部

这一关的标题很有意思，上下两屏的战场都有一个硕大的火山，它会不断地喷出岩浆伤害地图上的部队，和2代中某场景非常相似。而不出玩家所料，四个势力各有一个指挥官都被黑洞洗脑，这次是YELLOW COMET的菊池。下屏的战场建议选用比利，正好能发挥本关地形崎岖的远程优势；上屏的人选关系不大，只要是擅长直接攻击的指挥官都可以。下屏的敌军虽然非常多，可是不是被山地就是被河流分割，根本无法伤到我军分毫，慢慢的用远程部队屠杀就够了；上屏的菊池有较多的武装直升机部队，所以别忘了给上屏战场派送一些对空部队。本关难度不大，注意就是火山喷发时岩浆的落



点，最好别让自己的高级兵种被岩浆给烧了，而两座火山四周各有4座城市，全部占领了它们后，火山的活动就会停止。

STAGE26：ブラックキューブ

出战：玩家自选
对手：坎迪尔&良
胜利条件：24日内全部占领敌方4座指令塔。

最后一个黑洞军的俘虏登场了，这就是以前历代的主角良，不过他的能力还是一如既往的差劲，而这一关敌方的部队也少得可怜，真是想不出有什么理由会输。我军一开始可以先重点抢占右上和右下角的指令塔，顺便把那些据点也一起占领了。



积攒下来一些部队后，全面向左边推进，很轻松的就能剿灭敌军。感觉这一关如果是作为游戏初期的关卡反倒更合适一些。

STAGE27：明日のために

出战：玩家自选
对手：地狱伏特
胜利条件：摧毁敌方的巨型再生塔

本作的最终BOSS终于千呼万唤始出来了，不过他的实力比起前作的地狱波斯来说根本不是一个档次的，让人非常失望。他的部队虽然攻防仍然很高，但不再像地狱波斯那样有万能的移动能力；而SPECIAL BREAK技也可以说是陨石的弱化版，只能对区域内部队造成3点HP伤害，但好在可以封锁这些部队下一回合的行动能力。这一关有点像前作的最终关，仍然是三打一，中央的红方要承担起抵抗敌军攻势的重任，摆好防守阵型即可，不需要向前推进；而蓝方和绿方就可以从两翼交进包抄。由于绿方的主要作战力量是空军，强烈建议指挥官选择为伊格尔和麦克斯。蓝方和红方部队根本不需要冲得太远，



而绿方则要集结好空军部队，随时准备发起冲击。基本上，只要和对方不断有交火，过不了多久伊格尔和麦克斯的能量槽就能够蓄满，然后把伊格尔换回指挥权，再使用TAG BREAK的话，一回合就能够进行三次移动！凭借这三次移动的效果，直捣黄龙杀向对方的巨型再生塔，1回合内解决掉根本不是问题。虽然敌方军力强大，但也奈何不了我方闪电战攻势。

STAGE28：激战の果てに…

出战：玩家自选
对手：地狱伏特
胜利条件：24回合内，先摧毁上屏的三座再生塔，再摧毁巨型地狱利乌姆的三个内核。



终于到了最终关了，仍然是双屏战斗，虽然上屏不能由我方控制，不过由于上屏战场我方军力强大，基本不用担心损失，适当的输送一些部队给它就够了。下屏的主战场要面临着上方的巨型地狱利乌姆的威胁，它的三个内核会不断地生产普通的地狱利乌姆；下方的中立据点非常多，但黑洞军比我们先行一步去占领据点，所以我军应及时派遣部队与其展开激烈争夺。虽然地狱利乌姆不好惹，但是下屏的黑洞军基本上没什么其他部队，所以无法给我们带来压力。步兵是地狱利乌姆的克星，所以请不断地量产步兵，用自己的血肉之躯同这种可怕的东西同归于尽吧！虽然这是最终关，但实在没有任何难点可言，当我军全线压上，最终消灭掉巨型地狱利乌姆那三个内核时，随着巨型地狱利乌姆的毁灭，地狱伏特的野心和生命也随之终结，我们终于迎来了真正的和平。

结语：这次的剧情模式比起以往来说有了更多新意，如新增的地图设施、双屏战斗等，让人感受到了DS平台进化。不过，总共28话的剧情模式，有近1/3都是非常简单的练习关，而真正有难度的关卡屈指可数，很难让人尽兴。此外，敌方角色基本上都是坎迪尔、基波、恰卡三个人换来换去，时间一长会让人感到单调。也许是开发小组为了赶上发售日而赶工导致，也许他们的初衷仅仅是让我们在剧情模式下熟悉游戏系统，到了困难模式后才迎来真正的挑战，总之，这次剧情模式的关卡设计并不尽如人意，这也是本作一个遗憾。

全地形详解

地形在该系列作品中也占有很重要的地位。战术策略的制定，往往是和地形息息相关的。此外，本作天气变化对地形的特性不再有任何影响，而空军一如既往的无法享受到任何地形效果的优惠。

表格中的地形效果就是对防御能力的修正，而凯特还可以利用这个效果来提升攻击力。移动消耗代表着相应移动类型的部队在穿过此地形时，需要消耗的移动力数量，如果是X的话则表明无法通过此地形。

	地形名称	平原	地形效果	★
移动消耗	轻装1	重装1	轮胎2	
	履带1	飞行1	船舰X	
	汽艇X	管道X	利乌姆1	
特殊效果及注释	适于移动行军，但不适合防守的地形			

	地形名称	道路	地形效果	无
移动消耗	轻装1	重装1	轮胎1	
	履带1	飞行1	船舰X	
	汽艇X	管道X	利乌姆1	
特殊效果及注释	移动行军最为顺畅，但根本没有任何防守优势			

	地形名称	森林	地形效果	★★
移动消耗	轻装1	重装1	轮胎3	
	履带2	飞行1	船舰2	
	汽艇	管道	利乌姆	
特殊效果及注释	移动行军相当不便，但非常适合防守。在雾战中，处在森林的陆军部队只能被相邻的敌方部队发现。因此森林中非常适合伏击。			

	地形名称	山地	地形效果	★★★★
移动消耗	轻装2	重装1	轮胎X	
	履带X	飞行1	船舰X	
	汽艇X	管道X	利乌姆1	
特殊效果及注释	只有士兵和地狱利乌姆才能占据的地形，非常适合防守。此外，处在山地的士兵能够提升3格视野。			

	地形名称	管道	地形效果	无
移动消耗	轻装X	重装X	轮胎X	
	履带X	飞行X	船舰X	
	汽艇X	管道1	利乌姆X	
特殊效果及注释	只有管道炮才可以通行的地形			

	地形名称	管道接口	地形效果	无
移动消耗	轻装X	重装X	轮胎X	
	履带X	飞行X	船舰X	
	汽艇X	管道1	利乌姆X	
特殊效果及注释	只有管道炮才可以通过的地形。由于装甲薄弱因此可以被攻击，被击毁后变成平原地形。			

小心得之关于指挥官必杀技：本作中指挥官使用必杀技后，所有部队都会有10%的攻击力提升，无论任何必杀技都不例外。不过一些原本就提升部队攻击力的必杀技，似乎不会使部队再次进行能力提升。和前作一样，能量槽的积累是与歼敌多少和我方损失多少有关，但具体对应的资金损失和前作相比发生了变化，现在暂时还是一个未知数。

	地形名称	河流	地形效果	无
移动消耗	轻装2	重装1	轮胎X	
	履带X	飞行1	船舰X	
	汽艇X	管道X	利乌姆1	
特殊效果及注释	河流主要用来禁止车辆系部队的通行，可以好好利用这一点来防守。			

	地形名称	海洋	地形效果	无
移动消耗	轻装X	重装X	轮胎X	
	履带X	飞行1	船舰1	
	汽艇1	管道X	利乌姆X	
特殊效果及注释	只有空军和海军才可以通过的地形，不适合防守			

	地形名称	浅滩	地形效果	无
移动消耗	轻装1	重装1	轮胎1	
	履带1	飞行1	船舰X	
	汽艇1	管道X	利乌姆1	
特殊效果及注释	不仅陆军可以在这里来去自如，运输船和修理船也可以通行。它们只有在这里和港口才可以输送部队。			

	地形名称	暗礁	地形效果	★
移动消耗	轻装X	重装X	轮胎X	
	履带X	飞行1	船舰2	
	汽艇2	管道X	利乌姆X	
特殊效果及注释	在雾战中，处在暗礁的海军部队只能被相邻的敌方部队发现，很适合用来保护一些关键海军部队，或者将战舰和航母放在暗礁中进行伏击。			

	地形名称	桥梁	地形效果	无
移动消耗	轻装1	重装1	轮胎1	
	履带1	飞行1	船舰X	
	汽艇X	管道X	利乌姆1	
特殊效果及注释	和道路一样，只适合行军。			

	地形名称	导弹基地	地形效果	★★★
移动消耗	轻装1	重装1	轮胎1	
	履带1	飞行1	船舰X	
	汽艇X	管道X	利乌姆1	
特殊效果及注释	士兵可以来到这里启动导弹，对发射点以外2格内全体部队造成3点HP的伤害，射程无限。			

	地形名称	本部	地形效果	★★★★
移动消耗	轻装1	重装1	轮胎1	
	履带1	飞行1	船舰X	
	汽艇X	管道X	利乌姆1	
特殊效果及注释	各军的根据地，一旦被占领则宣告失败。对陆军部队可以进行补给修理，并每回合提供1000G的收入。			

	地形名称	城市	地形效果	★★★
移动消耗	轻装1	重装1	轮胎1	
	履带1	飞行1	船舰X	
	汽艇X	管道X	利乌姆1	
特殊效果及注释	己方城市每回合提供1000G的收入，对陆军部队可以进行补给修理。由于地形效果高又能有回复效果，因此是防守的绝佳地形。			

	地形名称	工厂	地形效果	★★★
移动消耗	轻装1	重装1	轮胎1	
	履带1	飞行1	船舰X	
	汽艇X	管道1	利乌姆1	
特殊效果及注释	可以生产陆军部队。己方工厂每回合提供1000G的收入.对陆军部队可以进行补给修理。由于地形效果高又能有回复效果.因此是防守的绝佳地形。			

	地形名称	机场	地形效果	★★★
移动消耗	轻装1	重装1	轮胎1	
	履带1	飞行1	船舰X	
	汽艇X	管道X	利乌姆1	
特殊效果及注释	可以生产空军部队。己方工厂每回合提供1000G的收入。对空军部队可以进行补给修理。但空军部队只能得到修复，却不能得到地形效果。			

	地形名称	港口	地形效果	★★★
移动消耗	轻装1	重装1	轮胎1	
	履带1	飞行1	船舰1	
	汽艇1	管道X	利乌姆1	
特殊效果及注释	可以生产海军部队。己方工厂每回合提供1000G的收入，对海军部队可以进行补给修理。海军部队可以利用此地形进行防守。			

	地形名称	指令塔	地形效果	★★★
移动消耗	轻装1	重装1	轮胎1	
	履带1	飞行1	船舰X	
	汽艇1	管道X	利乌姆1	
特殊效果及注释	己方每座指令塔可以为全军带来10%的攻击提升。此外，这也是用来防守的不错地形。只是无法提供收入和进行修复。			